

PLAYSTATION PORTABLE

PSP

VOL.9
专辑



PSP游戏最强年鉴

2009年11月~2010年4月发售的130余款PSP游戏详细图文介绍

特稿

狩猎纪元

特别企划

犹抱琵琶半遮面，未成曲调先有情
——悉数PSP尚未出世之大作

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

典藏攻略 8款PSP热作详细攻略

潜龙谍影 和并行者 | 喧哗番长4 一年战争 | 高达 突击幸存者
真·三国无双 联合突袭2 | 噬神者 | 绝对英雄改造计划
.hack//Link | 东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭



光盘超值收录
精选PSP主题、
实用软件、游戏OST

PLAYSTATION PORTABLE

PSP

VOL.9
专辑





PLAYSTATION PORTABLE

PSP

VOL.9
专辑

contents

特稿

狩猎纪元 003

特别企划

犹抱琵琶半遮面，未成曲调先有情——悉数
PSP尚未出世之大作 008

业界声音

《王国之心 梦中诞生》制作人野村哲也访谈 014

劲作主打星

最后的战士 022

玩转PSP

PSP全面购买指南 030

Media Go完全使用教程 033

北通PSP“中国风”系列周边产品评析 040

PSP软件群英会 042

PSP全面破解指南 046

上手指南

普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战 051

魔法少女奈叶A's携带版 王牌之战 054

大众网球 携带版 056

海豹突击队 布拉沃火线小组3 058

100万吨大卸八块 060

勇者别嚣张3D 062

街道创造者3×逃走中 064

典藏攻略

潜龙谍影 和平行者 066

喧哗番长4 一年战争 080

高达 突击幸存者 092

真·三国无双 联合突袭2 106

噬神者 122

绝对英雄改造计划 138

.hack//Link 149

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭 162

PSP游戏最强年鉴 181

秘技大放送 222

PSP游戏综合发售表 224

感谢月亮表略提供书籍
梦回三国扫描制作

版权信息

主编：LIKY

责任编辑：雷伊

出版单位：电脑报电子音像出版社

印刷：深圳市雅佳图印刷有限公司

发行：(0931) 4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2010年5月第一版

印次：2010年5月第一次印刷

印张：14

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2010年5月

定价：28元

ISBN 978-7-89476-381-5

PLAYSTATION PORTABLE

DVD光盘内容介绍

欢迎使用《PSP专辑Vol.9》数据DVD光盘，本光盘为PC专用，内容包括精选主题、实用软件、OST大派送。

精选主题



数十款ptf格式主题任你挑

使用方法

PSP系统版本在官方3.71或自制3.71 M33以上，将扩展文件名为“.ptf”的文件拷贝到记忆棒的psp\theme文件夹里，之后在PSP的系统菜单的“主题设定”里进行自定义主题更改。

玩转PSP

常用软件和破解相关软件尽收其中

使用方法

请参考专辑中的PSP软件群英会和PSP全面破解指南栏目。

OST大派送

噬神者

铁拳6

.hack//Link

苍翼默示录

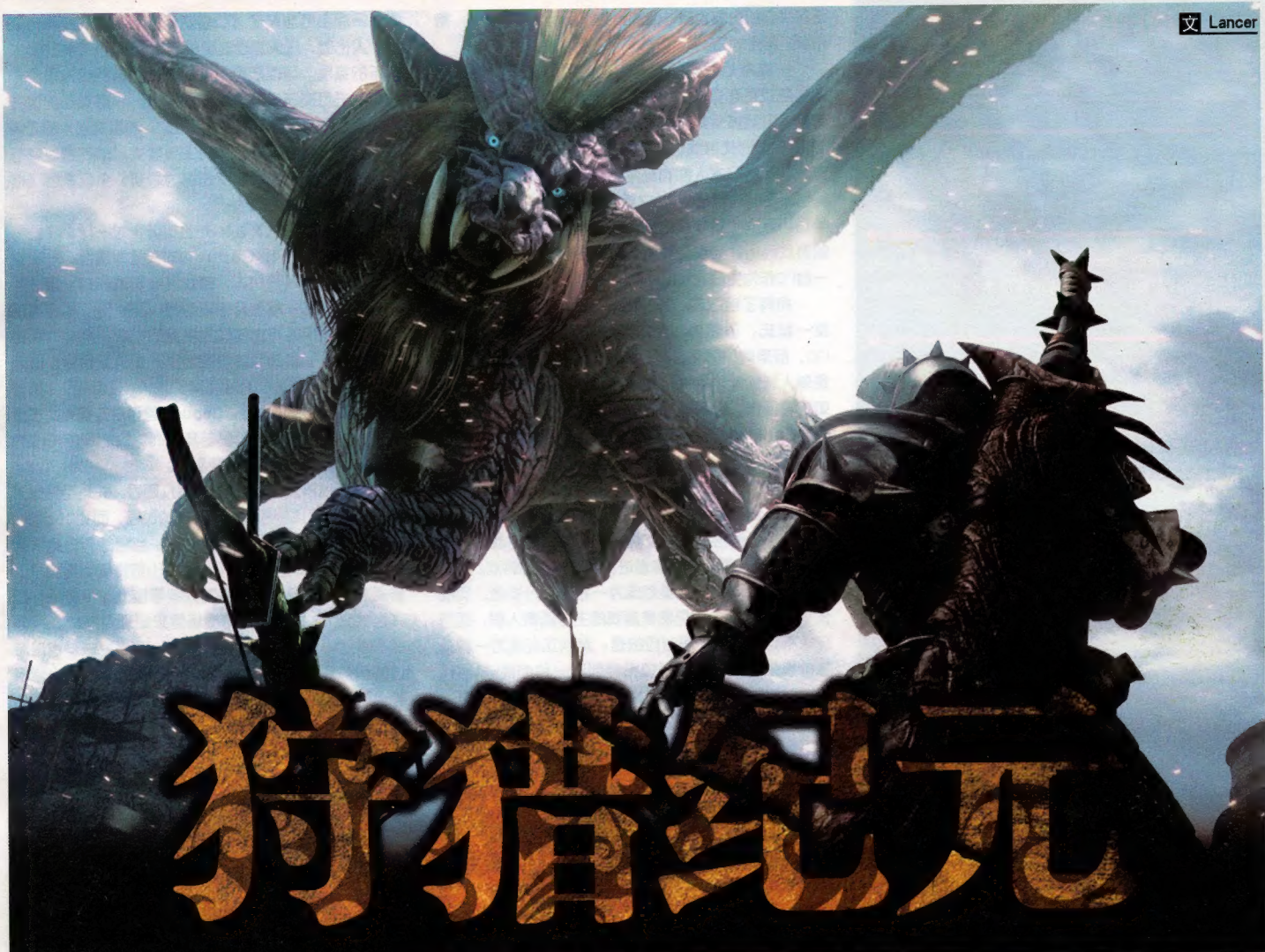
但丁神曲

潜龙谍影 和 平行者



使用方法

MP3格式文件可以直接在电脑或PSP上使用。



宿命相逢

2008年中，日本著名游戏评论家新清士在《FAMI通》上半年业界回顾特企中说：“《口袋妖怪》世代正在转向《2nd G》，NDS的用户也在跟着转移……”

十几年前，在N64完败于PS，VB惨遭冷遇，GB也将被扔进垃圾桶之时，《口袋妖怪》的诞生改变了任天堂的命运，由口耳相传效应造就的《口袋妖怪》成为继《马里奥》之后任天堂最大的财富。席卷全球的“口袋妖怪现象”帮助任天堂度过了历史上最艰难的时期，在其王位被索尼夺去之时，仍能维持每年数百亿日元的盈利，来自掌机业务的利润支撑着任天堂度过寒冬，为几年后的帝国反击战创造了机会。

时光流转，十年后，任天堂与索尼调换了位置。而在索尼遭遇史上最大危机时，又一款联机游戏横空出世，从掌机领地拯救了昔日王者。《怪物猎人 携带版》的出现使PSP走出了绝境，并为其他找不到出路的第三方指明了方向。2010年冬季，预计销量500万套的《怪物猎人 携带版 3rd》将为PSP创造发售6年来最辉煌的时代，已对PSP游戏的成功模式心领神会的第三方众豪杰正蜂拥而上，PlayStation的特猎纪元正在到来。

前Capcom头牌制作人冈本吉起认为，游戏的至高乐趣要靠与朋友分享才能获得。在他掌握游戏开发总指挥权的年代里，Capcom诞生了众多协力过关型街机游戏，例如《名将》、《恐龙快打》、《吞食天地2》……那时冈本吉起还是日本“计算机综合学园HAL”的客座教授，在他讲课时，有90%的内容与游戏无关，而剩下10%的内容足以让学员们受用无穷。

冈本吉起讲课时，讲台下总有一个眼神中充满兴奋的年轻人把他说的每个字都记在心里。他叫一濑泰范，他从高中一直厌学到上大学，只有在听冈本吉起讲课时，他才会突然变得神采奕奕。那时，他告诉自己：“一定要到Capcom，和那样的人一起工作！”

1998年，一濑泰范进入了Capcom，他有幸被分配到负责《街头霸王》等街机游戏的第一开发部，之后他又被安排到Capcom新成立的网络开发部，与社长之子辻本良三一起共事。一濑泰范说，这是一次宿命相逢，没有辻本良三的支持，就不会有如今征服全日本的“怪物猎人现象”。

《怪物猎人》在PS2上发售，日本的游戏开发圈子里出现了不少狂热的猎谜，其中也包括Capcom的内部员工。一濑泰范早就听说他的同事们开发了一款很受欢迎的PS2网络游戏，有趣的是，同

样在Capcom网络部开发网络游戏的他从未接触过该作。直到游戏发售后，他在身边朋友的推荐下开始玩这款由自己公司出品的游戏，这一玩就完全上了瘾。一濑泰范的家中没有PS2的联机条件，只能每天在公司里玩到深夜两三点，他惊叹于同事藤冈要设计出的令人欲罢不能的联机狩猎任务，让他遗憾的是，身边还有很多朋友玩不到——因为他们和他一样没有PS2的上网条件。

“做一个让所有人都能轻松享受联机狩猎乐趣的游戏吧！”一濑泰范暗下决心。他参加了当时Capcom



《MHP》狩猎征程

2005年

5月

E3 2003《怪物猎人》以其惊人画面成为Capcom的黑马，两年后，《怪物猎人 携带版》于E3展惊艳亮相，联机游戏功能备受关注。

7月

SCEI召开PS Meeting 2005，宣布年底之前将推出150款PSP游戏。Capcom首次在日本公开《怪物猎人 携带版》。

9月

在TGS的Capcom展台，《怪物猎人2》展台前大排长龙，而《怪物猎人 携带版》关注度不是很高，但媒体试玩过后普遍盛赞，IGN赞其为“史上画面最好的掌机游戏”。



10月

Capcom宣布《怪物猎人 携带版》将于12月1日发售。



11月

美版《怪物猎人 携带版》发售计划公布，定名为《Monster Hunter Freedom》，计划2006年第一季度发售，同时日版的宣传攻势全面展开。

12月

《怪物猎人 携带版》平静上市，初期市场反响不算热烈，首周销量为12万套。

2006年

2月

《怪物猎人 携带版》发售后周销量长期稳定于3万套左右，到2006年1月末总计销量突破50万套。《怪物猎人2》与《怪物猎人 携带版》的联动计划展开，在同月的《怪物猎人2》制作完成披露会中，制作人田中刚透露《MHP2》正在开发中。

5月

美版《怪物猎人 携带版》上市，首周销量仅2万套。同月Capcom于E3展公布了“PS3独占”的《怪物猎人3》，据《FAMI通》的读者调查，该作在E3新作期待榜中排名第8。

7月

以雪山为舞台的《怪物猎人 携带版 2nd》公

正在举办的企划大赛，他的提交作品是《怪物猎人 携带版》的企划书。

一瀬泰范很怀念童年时的游戏时光。“现在日本的游戏正在变成御宅族们一个人的娱乐，而在20多年前，游戏其实是一种很社会化的活动。”一瀬泰范说，在FC时代游戏是孩子们的玩具，几乎每个经历过那个时代的日本人都有经常与朋友一起游戏的难忘回忆。在拥有自己的FC之前，一瀬泰范总是在每天放学后与五六个同学一起到朋友家中玩游戏，神奇美妙的游戏经历让他魂牵梦萦。几次苦求之后，总算得到一台FC作为生日兼圣诞礼物。

拥有了自己的FC之后，一瀬泰范仍然坚持与朋友一起玩，虽然那时他的同学们几乎都有了各自的FC，但是他们仍然聚在一起，轮流到各人家中，即使是单人玩的游戏，他们也总能想到多人玩的方法，比如轮流操作，看谁能够一条命撑得更久。上初中后，PC-Engine发售，一瀬泰范喜欢上了战略RPG，他仍然能与朋友一起玩，比如每个人分别负责我方的几个单位，轮流做出战略决策，一起商量下一步的战术。那时，一瀬泰范体会到多人游戏的另一种乐趣——协作。与那些很容易和朋友闹得面红耳赤的对战型游戏相比，一瀬泰范更喜欢能增进友情的协作型游戏。

十几年后，一瀬泰范成为一名游戏开发者，而成长于FC时代的人们仍然是游戏的主力消费人群，而与玩家平均年龄增长相对应的是：游戏正在成为一种孤独的娱乐形式。一瀬泰范希望创造一种仿佛FC时代的游戏氛围。网络可以带来多人游戏的乐趣，但是仍然比不上与三五好友聚在一起玩游戏来得开心，而且网络环境仍不成熟。如何能让玩家们聚在一起玩游戏

呢？一瀬泰范想起了《口袋妖怪》。当游戏变得越来越个人化时，任天堂通过掌机重新创造了FC时代多人同乐的氛围。可以随身携带的特性使掌机成为最便于好友间进行交流与分享的游戏平台。一瀬泰范提议在PSP上开发《怪物猎人 携带版》，利用其强大的无线通信机能，将多人合作作为主要卖点。他的提议获得了藤冈宪一的认可，被首次任命为导演，全权掌管《怪物猎人 携带版》的开发。

与《怪物猎人》在PS2上初诞生时一样，《怪物猎人 携带版》只是Capcom的实验型项目，一瀬泰范带领的团队只有20人，游戏开发周期只有一年。首次当上导演的一瀬泰范带领他的小团队日夜不停地加班，到了后期通宵加班成为常见的现象。拼命地将游戏做完后，一瀬泰范暗自制定了一个销量目标：最低10万，“如果能卖20万就完美了”。《怪物猎人 携带版》的首周销量是12万，Capcom管理层方面对此表示满意，一瀬泰范更加欣喜若狂。而之后出现的持续热销现象比他最美丽的梦还要甜美。

《怪物猎人 携带版》发售几周后，先是与其他游戏一样经历了周销量大幅度降低的过程，而让Capcom所有销售人员感到不可思议的是：当它的周销量降到3万套之后，就进入了一个稳如泰山的持续销售阶段。普通游戏卖了两三周之后就会被零售商撤下货架，而《怪物猎人 携带版》的市场需求却源源不断。2006年春季过后，它的总销量达到了一瀬泰范做梦也没想过的50万套。根据市场部的调查，在日本的中小学校里，联机狩猎正在成为一种新潮流，围绕PSP联机功能的新社会现象正在酝酿……

狩猎现象

37岁的森田仁是东京的一位建筑师，除了收入丰厚的主业外，他还有一份副业——某FANS站的站长。森田仁开办这个网站的目的完全是出于个人兴趣，毫无商业目的。虽然网站叫“亲父猎人”，其100多名成员中，除了四五十岁的中老年人外，也有不少中学生。他们通过森田仁的网站而互相认识，不定期地举办各种聚会活动，而聚会中的主角，当然是《怪物猎人 携带版》。

在森田仁的网站中，有很多事业有成的中产阶级，包括医生、公司高层等，他们的时间就是金钱，然而他们每天都会花两三个小时在PSP上狩猎。

森田仁说：“它会让我们忘记自己的工作和社会阶级，就像童年时一样纯粹为了玩而聚在一起。我对游戏并不是很着迷，热爱《怪物猎人》的原因是它具有社交性。”

在日本，森田仁这样的《怪物猎人》民间活动组织者数不胜数，他们在家中、办公室甚至卡拉OK包厢里一起联机玩《怪物猎人 携带版》。交流狩猎经验、举办狩猎活动的FANS站遍布网络，《怪物猎人》已经不是一款单纯的游戏，它更像是一种社会活动，或者说是一种崭新的群体消遣方式——就像打麻将、卡拉OK一样，是一种交友聚会的工具。

在决胜负百万狩猎大军中，中小学生是绝对的主力。2007年9月，《怪物猎人 携带版 2nd》与《Wii Fit》一起获得日本游戏大奖，CESA颁奖者在致辞中说：“《怪物猎人》正在以惊人的速度于中小学校里扩散，新的社会现象正在诞生……”

《怪物猎人 携带版》从日本的中小学校开始风

靡有其必然性，学校这样一个群聚型场所是最容易实现口耳相传效应的地方。中小学生的一个最倾向于与朋友一起玩游戏的玩家群体，不管是FC时代还是PSP时代都是如此。在校园里，同学间的互相交流可以使一个优秀的联机游戏迅速扩散，呈现病毒式的传播速度，而掌机特性更加剧了口耳相传效应。FC时代，小伙伴们要到彼此的家中才能一起玩游戏。掌机出现之后，学校就成为一个联机游戏的大游戏场。朋友与同学的直接演示与讲解比任何广告都要有效，一个班上出现一个玩《MHP》的玩家，就有可能使五六个围观其游戏的同学变成《MHP》的用户——这就是所谓的口耳相传效应。《MHP》具有多人协作才能获得最高乐趣的游戏特性，每个喜欢上该游戏的玩家都会在有意无意间劝说周围的朋友加入猎人家，让他们能够随时找到猎友一起做任务。比起联机功能有限的《口袋妖怪》，《MHP》具有更强的“病毒传播力”。只要在一个生活圈中出现几个《MHP》玩家，就有可能将整个圈子发展为猎团，如日本的声优界就十分盛行《怪物猎人》。

在《MHP》带来巨大惊喜之余，Capcom马不停蹄地展开续作的开发。随着产品地位的提升，Capcom为续作提供了更充足的预算，虽然给一瀬泰范的期限同样只有一年，但团队人数扩充到四五十人，仅企划人员就达到11人。辻本良三也正式接手该项目，担任制作人一职。在游戏制作领域，制作人这个职位主要负责的不是游戏制作，而是向公司争取项目预算以及进行商业规划与宣传。身为Capcom创始人之子、现任社长辻本春弘的亲弟弟，Capcom的最大持股者之

一, 辻本良三担任《MHP》制作人意味着该项目可以轻松获得充足的预算与强大的宣传支持。Capcom以“催化口耳相传效应”为主要宣传策略, 在日本各地巡回举办官方比赛与集训, 并支持民间发起的玩家活动。一瀬泰范与辻本良三出席了多数官方活动, 一瀬泰范本人对宣传非常重视, 在《FAMI通》上刊登的每一篇报道都要先经过他本人的详细检查, 有时他会把一整天的时间用来检查媒体的报道。

2006年, NDSL发售, PSP在日本出现兵败如山倒的迹象, 销量大幅跌落, NDS则气势如虹, 掌机战争的胜败趋于明朗, 第三方纷纷投向NDS, PSP岌岌可危, 直到2007年春季, 《MHP2》的到来让PSP力挽狂澜。2007年2月《MHP2》发售之前, PSP在两年半的时间里于日本销售了475万台, 该作发售一年半之后, PSP累计销量达到了930万台, 这让那些宣称PSP已死的观察家们大跌眼镜。《怪物猎人 携带版 2nd G》则是PSP实现逆转的标志, 2008上半年, PSP销量为198万, 超过Wii的172万和NDS的169万, PSP在完全不依靠降价、新机型等硬件促销措施的情况下战胜了NDS。

“扩大游戏人口”是《MHP2G》的主要设计目标之一, 一瀬泰范在他的企划书中明确写道:

怪物经营

“我本人有个16岁的儿子, 每天都在我耳边念叨着‘PlayStation的《怪物猎人》怎么还不出啊?’现在我终于可以对儿子有个交代了。”

2010年3月16日的《怪物猎人 携带版 3rd》发布会中, SCE社长平井一夫出席并发表演讲, 用他一贯的轻松口吻调侃《MHP》的巨大社会影响力, 同时表达了SCE借此东风迎战3DS与《口袋妖怪 黑·白》的决心。“年末商战期间, SCE将对之提供全力支援, 使之成为一个超越400万套的新篇章!”

根据Capcom于8月份发布的财报, 《MHP3》的本财年销量目标为360万套。从该作发售到2011年3月31日的结算截止日, 大概会有4个月左右的销售周期, 《MHP2G》的前4个月销量大约为250万套。照此推算, 《MHP3》的销量会比《MHP2G》高100多万。对日本游戏产业了如指掌的Enterbrain社长浜村弘一也认为, 《MHP3》的最终销量会在500万以上。

上个财年是Capcom高速发展之后的一个调整期, 业绩十分萧条, 利润下跌了73%。Capcom曾领其日本同行之先, 在欧美冲锋陷阵, 取得赫赫战果, 堪称日本次世代游戏的领头羊。自从《生化危机5》销量突破500万, Capcom的信心膨胀到了极点, 昏头昏脑地就制定了《失落的星球2》370万、《黑暗虚空》200万等颇为壮观的销售目标。直到游戏发售时, Capcom才知道欧美市场虽大, 却也不是遍地黄金, 而是一个强敌环伺的虎狼之地, 稍有不慎就会落个遍体鳞伤。2009~2010年Capcom的高清游戏几乎全面落败, Capcom终究也摆脱不了日系厂商在欧美抬不起头来的窘迫。Capcom曾寄望于任天堂帮他们把《怪物猎人》的现象带到欧美, 《怪物猎人3》从PS3转移到Wii的条件之一, 就是任天堂提供其强大的海外发行资源, 帮助Capcom打开海外市场。从原理上来说, 这与《勇者斗恶龙X》登

《MHP2G》的目标是“吸引广泛年龄层, 让大家都可以乐在其中”。Capcom对当年的“口袋妖怪现象”进行了深入研究, 发现《怪物猎人》比起《口袋妖怪》还略欠火候的原因在于女性与低龄层玩家比例不够高。《MHP》虽然是一个核心向的游戏, 但对新手门槛不高, “由老手带新手做任务”的游戏设定是其能不断吸收新玩家的重要原因。如果再加上一些可爱的动物, 吸引女性与儿童尝试《MHP》并不困难。随行猫的出现就是考虑到吸引女性的需要, 它不仅可爱得令人一见倾心, 而且能为新手提供各种援助, 即使是看到动作游戏就会产生恐惧感的女生们也忍不住尝试一番。

“我昨天晚上拿到了《MHP》的XX道具!”——坐电车时, 一瀬泰范经常会听到这样的对话。那时他总是心中窃喜地忍不住要告诉他们:“那是我做的游戏。”无论是在电车、餐馆还是咖啡厅, 一瀬泰范总是经常看到一群人手握PSP联机狩猎, 这让他想起学生时代与朋友们一起在电车里高声谈论自己喜欢的游戏。“游戏最大的乐趣在于分享”, 这是一瀬泰范的游戏理念, 也是十几年来掌机风靡日本, 超越电视游戏的根本原因。

陆Wii的动机相似。《怪物猎人3》在欧美的广告做得铺天盖地, 美国Capcom副总裁Chris Svensson曾经骄傲地说:“《MH3》投入了超大规模的市场宣传, 相信超过了其他所有Wii第三方游戏。”由任天堂负责铺货, 并与Capcom共同出资宣传的《怪物猎人3》欧美销量仅50万套, 成为上个财年Capcom业绩远低于预期的主要原因之一。

《怪物猎人3》在日本的宣传规模也超过了Capcom历史上的任何一款游戏, 虽然值崩后销量勉强达到115万套, 这与Capcom“将怪物猎人现象从掌机带到家用机”的目标显然相去甚远。《MHP》依靠掌机便携性而带来了群聚型游戏的乐趣, 这是“怪物猎人现象”的基础。而《MH3》将协作乐趣带到网络, 虽说游戏素质不低, 却脱离了400万玩家的根本需求。Capcom为了《MH3》而推迟了《MHP3》的发售计划, 在此期间被《梦幻之星 携带版》、《噬神者》等趁虚而入, 眼看着后面还有《最终幻想 Agito X III》等大作虎视眈眈, Capcom不敢怠慢, 《怪物猎人 携带版 3rd》被排到了本财年的黄金档期之内。

在海外受到连番打击之后, Capcom将本财年的希望放在本土。身为PSP的救世主, Capcom从发售《MHP》的那一天开始就把筹码压在了PSP的身上, 即使PSP与NDS的销量比例一度达到1:4仍然坚定不



布, 《MHP》销量突破65万, 已成为日本当时最畅销的PSP游戏。同月Capcom与《FAMI通》合作的“怪物猎人狩人祭”召开, 确立了以全国性比赛催化口耳相传效应的宣传策略。



9月 “怪物猎人狩人祭”大获成功, Capcom决定打造全国巡回的“怪物猎人嘉年华”官方活动, 首次活动在日本5个主要城市举办。该活动的新闻发布会中公布了《MHP2》的发售日。同月《MHP2》获日本游戏大奖“未来赏”。

10月 “怪物猎人嘉年华”顺利举办, 吸引参加者超过一万五千人。还有更多玩家由于名额有限而无法参加。活动中销售的《MHP》关联商品销售额超过1500万日元。

2007年

1月 《怪物猎人 携带版 2nd》发售前在日本已展开大面积铺货, 各地游戏店出现大规模“狩猎解禁”之势。据Capcom表示其首批订货量超过40万套, 再创PSP历史新高纪录。SCE决定于其发售同日推出新色PSP本体同捆版, 日本媒体称其为“PSP阵营期待之星”。

2月 《怪物猎人 携带版 2nd》发售, 首日销量达50万套, 掀起PSP史上最大热潮, 超越此前的NDS新作如《勇者斗恶龙 怪兽统治者》(40万)、《最终幻想 III》(30万), 与《口袋妖怪 钻石》首日销量相当。据MediaCreate统计, 其首周销量超过70万。Capcom内部预测, 《MHP2》即将成为其自《生化危机2》以来最畅销的游戏。



3月 PSP于日本发售两年半之后, 终于迎来历史性突破:《怪物猎人 携带版 2nd》发售两周后销量突破100万套, 实现了PSP百万大作零的突破。

4月 《怪物猎人 携带版 2nd》获《FAMI通》2006年最佳多人游戏大奖。

8月 据Capcom统计的数字, 《MHP2》玩家平均年龄为22.6岁, 每天平均玩该作2~3小时, 游戏发售半年后, 多数已经玩了200~300小时。51.5%的《MHP2》玩家是专门为了该作而购买PSP。

9月 《MHP2》美国发售后几乎无人问津, 美国Capcom开展了多项奇特的宣传活动, 包括与专门研究未知生

物的CFZ机构合作展开真实的“狩猎怪物”行动，深入南美丛林，展开为期两个星期的探寻怪物之旅。

9月份的东京游戏展期间，《MHP2》与《Wii Sports》共同取得2007日本游戏大赏的最高奖。

10月

Capcom在任天堂秋季战略发表会中宣布《怪物猎人3 tri》由PS3独占改为Wii独占，引起日本业界大地震，被称为“怪物猎人移籍骚乱事件”。数日后，作为对PS系玩家的安抚，Capcom正式公布了《怪物猎人 携带版 2nd G》。



12月

《MHP2》销量突破150万套，日本四分之一PSP用户购入该作。据《电击》杂志调查统计，《MHP2》为2007年日本最受欢迎的游戏，在“史上最佳游戏”中排名第三。

世嘉宣布加入PSP狩猎大军，公布了以《怪物猎人》为参照的《梦幻之星 携带版》，该作无论是游戏名LOGO还是封面设计风格都充满《怪物猎人》的色彩。

2008年

3月

《怪物猎人 携带版 2nd G》发售，首周销量88万，不到两周销量即突破150万套。PSP销量随之暴增，当周销售13万台，超过其他所有主机的总和。连续数周，PSP主机销量占据硬件市场半壁江山，持续数月位居主机销量榜首。



4月

《MHP2G》发售一个月后销量突破200万套，周销量仍然稳定维持在10万套左右，Capcom内部预测其最终销量可达300万套以上。

7月

据《FAMI通》统计，在《MHP2G》的带动下PSP开始反超NDS，以196万台的销量成为2008上半年日本最畅销的游戏机。同月Capcom宣布将在东京、大阪和仙台三地举办“怪物猎人夏期讲习”，目的是培养《MHP》新玩家。



移地保持立场。作为一家以擅长“跨界”闻名于世的软件商，风流的Capcom能坚决执行PSP独占《MHP》的政策着实不易。Capcom在《鬼泣4》、《怪物猎人3》等叛逆事件中屡次羞辱PS3的同时，对PSP却忠心耿耿，向NDS提供的几乎只有《逆转裁判》和《洛克人》，迄今为止尚未诞生百万大作。《MHP2G》之后，Capcom意识到了PSP的雄浑后劲，接连启动多个PSP大作项目，这些游戏将于本财年陆续上市。

除《MHP3》外本财年Capcom的PSP大作还有《最后的战士》、《怪物猎人日记》以及“预定2010年发售”的《生化危机 携带版》。Capcom的目的很明确：借《MHP》掀起的联机热，让数百万经常聚在一起狩猎的玩家尝试Capcom的其他游戏。《最后的战士》制作阵容强大，号称目标是成为“PSP的最强RPG大作”。这是多年来在RPG市场毫无作为的Capcom充满怨念的口号，从已公布的情报中还可看出它的“最强”气质，宣传上也显露出乏力感，不过若与《MHP3》的宣传联动（附带《MHP3》体验版、加入特殊服装或任务），其命运将彻底扭转。最显而易见的联动商机是《怪物猎人日记》。在《MHP》扩大女性与低龄用户群的战略中，随行猫扮演了重要角色，堪称Capcom的皮卡丘。为提高随行猫的知名度，Capcom重金与三丽鸥合作，与“日本第一名猫”Hello Kitty携手，誓要掳获万千爱猫少女。作为《MHP3》之前的热身游戏，《怪物猎人日记》将会是MHP品牌宣传计划的重要环节，广告预算会十分可观。

与《口袋妖怪》相比，《怪物猎人》的不足之处是缺乏跨媒体合作。任天堂为《口袋妖怪》专门设立了规模庞大的子公司Pokemon，进行全方位的品牌运作，从动画到玩具，《口袋妖怪》采用的迪士尼卡通形象经营策略，不仅可以从各产品领域获益，还能提高品牌曝光度，提高品牌的价值含量。Capcom的公司规模有限，无法像任天堂一样进行覆盖一切的跨

媒体经营，而《怪物猎人日记》是Capcom的一块问路石。除Hello Kitty外，Capcom表示该作还有多项未公布的合作企划，Capcom试图以此为契机与关联行业的实力企业强化合作关系，为未来《怪物猎人》的跨媒体品牌运作打下基础。Capcom的“《洛克人》系列”经过20多年的悉心栽培，已经成为一个颇具规模的跨媒体品牌，在日本的中小学校里知名度不低。虽然品牌影响力无法与《口袋妖怪》媲美，《洛克人》反映了Capcom在其公司规模所及范围内精明的角色经营能力。《怪物猎人》不是一个角色型品牌，通过《怪物猎人日记》可为之提供角色经营的便利。索尼已明确表态要帮助Capcom进行《怪物猎人》的品牌运作，如果能利用索尼电影在影视娱乐领域的强大实力，大手笔投资于《怪物猎人》的动画电影与电视，可使其影响力再上一个新台阶。甚至，索尼与Capcom可以仿效任天堂，合资成立一家专门经营《怪物猎人》品牌的公司，由辻本良三担任社长。Capcom让辻本良三半路接手正扶摇直上的“《怪物猎人》系列”，其用意已经相当明显：辻本良三将社长之位让给大儿子辻本春弘的同时，希望资历较浅的辻本良三通过经营热销的游戏品牌立下战功，迅速在董事会中建立权威。而在《怪物猎人》成熟之后，由其独立掌管对Capcom至关重要的分公司，可进一步增强辻本家族对Capcom集团的控制力，也很符合家族型企业的权力与财产遗传特点。



■《MHP3》将与Hello Kitty携手。

软肋

2010年4月7日举办的“《潜龙谍影 和平行者》完成披露会”现场名人云集，索尼、百事、优衣库等合作企业的高层均到场庆贺，Square Enix、Capcom等竞争对手也在会场出现。在发布会最后，大屏幕中出现Snake屠龙之战的影像，响起《怪物猎人》标志性的音乐时，将全场氛围推向了高潮。小岛秀夫说，6年前《MGS PW》的构思阶段决定选择哥斯达黎加为舞台，而哥斯达黎加是电影《侏罗纪公园》的舞台，当时就想到了与《怪物猎人》合作。这是一次将在业界传为佳话的历史性合作，不管这些竞争对手的联合是否是索尼穿针引线的结果，它标志着日本第三方正在《怪物猎人》的带领下集体迈入狩猎纪元。

小岛秀夫为宣传《MGS PW》使尽了浑身解数，无数次强调该作相当于《MGS5》，总算说服日本的几十万《MGS》玩家们掏了腰包。《MGS PW》的销售速度与《MGS4》基本相当，购买者应该也是基

本相同。不同的是这次小岛秀夫关心的不是首周销量，而是中长期销量。《MGS PW》所添加的“狩猎元素”不止是Snake猎杀轰龙，整个联机概念都是对《MHP》成功因素的借鉴。Konami为之提出的广告词是“潜友”，强调的是好友的共同潜入作战，希望创造与《MHP》一样的群聚型游戏氛围。Konami没



有使用在欧美更加流行的对抗型多人模式，而是选择了日本PSP玩家们更容易接受的协作式多人游戏，是希望像《MHP》一样，出现《MGS》老玩家带新手入门的口耳相传效应。《MGS PW》发售两周后销量已逼近80万套，日本的《MGS》拥趸们应该差不多都已入手，接下来第二个月的销售数字才是决定胜负的关键。《MGS4》在日本发售5周后销量已跌破1万套，如果《MGS PW》可以将2万以上的销量维持10周以上，即可说明口耳相传效应正在发生，十几年来“墙内开花墙外香”的《MGS》将在本土获得新生。

Konami“潜友”战略的不利因素在于，《MGS》的核心价值是剧情与电影般的情节演出，而且玩家年龄层偏高，目前的80万玩家对联机游戏可能不会有太高的兴趣。这也可能是Capcom多年来对《生化危机 携带版》犹豫不决的主要原因。《生化危机》与《潜龙谍影》的玩家群体有很大的相似性，如今有Konami在前方探路，Capcom当然也乐意提供一些援助。如果《MGS PW》热销，《生化危机 携带版》的前景会安稳得多。Capcom迟迟没有公布该作详情，可能就是要等待《MGS PW》的销量数字。

Capcom取消《鬼泣PSP》、把《生化危机 携带版》拖了好几年的另外一个根本原因是PSP在欧美的不景气，Capcom的这些传统大作80%以上的销量来自海外，而自从2008年以来，绝大多数PSP游戏在欧美处于停滞状态，销量超过20万的游戏屈指可数。上个财年PSP销量从1410万台大幅跌落到990万台，而此前索尼预测的销量数字是1500万台以上。在2009年，欧美的PSP硬件销量几乎萎缩了一半，软件销量更加惨淡，去年在美国发售的PSP新作中，只有国民级橄榄球游戏《麦登橄榄球10》、美版《MHP2G》、《GT赛车PSP》、《小小大星球》和《MLB09》销量超过了20万，其中被寄予厚望的《GT赛车PSP》销量仅为28.5万。大作、降价、新机型……该出的牌几乎都已出尽，依然半死不活的欧美市场让索尼无计可施。

在欧美，少年儿童、中老年人与女性玩的是Wii和NDS，剩下的年轻男性玩的是家用机，PSP不幸成了弃婴。任天堂即使在1990年代中后期最艰难之时仍能牢牢把持低龄市场，索尼能与之争夺的只有成年市场。索尼曾尝试模仿苹果iPod与iTunes相结合的战略撬开年轻人市场，为此开发了纯网络发行方式的PSP go，准备了面向PSP的PSN服务与Minis软件下载服务。然而PSP go的销售疲软正是上财年PSP销量预期值与实际值之间存在巨大差距的主要原因。索尼原本期待PSP go成为一个与PSP-3000销量旗鼓相当

的主要机型，而事实却是销量不到PSP-3000的十分之一，这个意在挑战iPhone的新机型成为可有可无的摆设。与iPhone相比，PSP下载游戏过高的定价是其主要战略失误之一，一个让人不愿掏钱买游戏的游戏平台很难获得认可。操作界面也是PSP的一个软肋。根据iPhone的经验，要打开美国年轻人市场，离不开强大的多媒体功能与出色的工业设计。没有触摸屏导致PSP很难在多媒体软件上放开手脚，触摸操作已成为多数掌上软件的标准，操作界面的限制越来越成为PSP的一个软肋。最近英国MCV网站有报道称，采用新操作界面的PSP2可能会在E3展期间公布，不少软件商已经在开发对应游戏。不过考虑到此举可能会给正如火如荼的日本PSP事业造成负面影响，由索尼爱立信与SCE合作开发一款可兼容PSP游戏的触摸屏手机也许更靠谱。索尼爱立信这两年亏损严重，正需要一款能挑战iPhone的主力手机，一部与iPhone功能相当，又有PSP现成软件阵容可用的手机将会极具竞争力。而这种内部产品联合正是索尼CEO霍华德·斯金格的核心战略思想。



新纪元

不管索尼将采取何种措施拯救欧美PSP市场，决定“PlayStation”这个品牌胜负的还是游戏。哪怕只是一款游戏，只要找准了切入点，就有可能起到扭转乾坤之功效。欧美多数第三方对此已无暇顾及，也许这一任务最终也要落到日本软件商的头上。

《MGS PW》不容错过的剧情是否会让欧美400万忠实的《MGS》玩家对PSP改观？总是比别人更早进入状态的Capcom是否会利用《生化危机 携带版》在欧美刮起一阵PSP新旋风？关键在于这些游戏必须提供家用机无法实现的游戏体验，让那些对小屏幕里的低清画面不屑一顾的欧美核心玩家们放下手柄，拿起PSP。联机概念是日本游戏的救星，但目前为止还没有在美国发挥出功效。不仅《MHP》对美国久攻不下，NBGI以《灵魂能力》、《铁拳》等海外认知度极

高的游戏同样无法打开局面。“家用机版缩水移植”的制作思路注定难成气候。

著名游戏分析家Michael Pachter说，日本仍然是游戏产业的潮流前线，日本的情形相当于美国两年后的状态。而日本的PSP市场将在2010年达到历史顶点，这个财年也许会出现《怪物猎人》、《最终幻想》、《潜龙谍影》、《生化危机》风云汇聚的盛况，这些各自代表了整个时代的游戏系列以联机化的新形态重聚于PSP，已经老迈的系列也将享受狩猎纪元里口耳相传的优势，为自己补充新鲜血液。任天堂用《口袋妖怪》改变了掌机产业的走向，自己独享了联机概念的所有利益，而诞生自第三方的狩猎现象将让所有第三方都拥有自己的“口袋妖怪”。

8月

《梦幻之星 携带版》发售销量迅速突破50万，出现供货紧张现象。同月PSP日本销量突破千万，最畅销5款游戏中，有3个《怪物猎人》和1个《梦幻之星 携带版》。

10月

《MHP2G》廉价版发售，销量再次攀升。Capcom将此视为扩大《怪物猎人》轻度玩家人群的重要战略。据《FAMI通》统计，《MHP2G》是2008年日本最畅销的游戏。

2009年

2月

《MHP2G》累计销量突破300万，成为Capcom历史上本土销量最高的游戏，也是继《DQ》、《FF》之后，第三个达到“三白金级”销量的第三方游戏。

6月

NBGI加入联机狩猎大军，公布《噬神者》。

7月

《MHP2G》销量突破350万套，为表庆祝，售价21000日元的红蓝两色新款《MHP2G》PSP-3000同捆套装发售，当周PSP销量增长三成。

8月

《怪物猎人3 tri》发售，首批出货量突破百万套。

10月

Capcom举办“怪物猎人狩王决定赛09”，【★】本良三出席活动并公布《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》。

12月

SCEI举办2009 PlayStation Award颁奖礼，《MHP2G》获得白金奖，这时该系列连续第三年获得白金奖，创造了PS Award举办以来前所未有的先例。

2010年

1月

《噬神者》试玩DEMO发布后下载量迅速突破100万，其首周销量达29.5万。

3月

《怪物猎人 携带版 3rd》震撼公布，预定年内上市。Capcom召开记者招待会，公布了围绕“怪物猎人”系列的多项计划，包括与Hello Kitty合作。同时Capcom宣布《MHP2G》出货量已经突破400万，是《勇者斗恶龙》之外第二个在日本销量突破400万套的第三方游戏。



4月

Konami在《潜龙谍影 和平行者》制作完成发布会上宣布，游戏中收录了与Capcom合作的《怪物猎人》特别关卡。

5月

Capcom发布新财年大作销量预测，《怪物猎人 携带版 3rd》本财年销量目标为360万套。

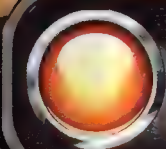
犹抱琵琶半遮面， 未成曲调先有情

文 白夜

——悉数PSP尚未出世之大作

自2004年12月12日PSP在日本正式发售，迄今已将近6个年头了。按一台主机通常的“生命周期”来衡量，PSP可以说已经度过了它的“青壮年期”。而从之前各种主机的情况来看，各厂商对待到了这个阶段的主机一般都是逐渐将主要开发力量移走，其后以一些开发简单、开发周期短以及投入成本低的游戏来榨取这台主机的“剩余价值”。——比如大家熟知的Galgame，之前PS以及PS2等主机的“老年期”阶段就曾被不少玩家戏称为“Galgame专用机”。

但目前可喜的状况是，PSP上还在不停地出现各种原创大作，比如近日刚刚发售不久的《潜龙谍影 和平行者》，就着实让PSP玩家再度折服于这台主机的表现力，同时也为PSP挣得了第一个日媒满分评价。不仅如此，各游戏开发厂商还在不停地挖掘这台掌机的潜能，进入2010年之后各方群豪纷纷针对PSP又有了不少大动作，已经有很多重大项目被公布，加上今年之前公布的一些大作，PSP可以说依旧生命力旺盛。这次笔者就和大家一起来看看，我们在PSP上还可以期待什么游戏。



战神 斯巴达幽灵

预定2010年内发售

谈及PSP平台未出世游戏中最受全世界玩家期待的，恐怕非《战神 斯巴达幽灵》(God of War: Ghost of Sparta)莫属。Ready at Dawn又回来了，令人兴奋，而且打了所有玩家一个“措手不及”——就在毫无征兆之下，2010年5月，奎托斯霸气高喊，宣布他依旧钟爱PSP这个平台。

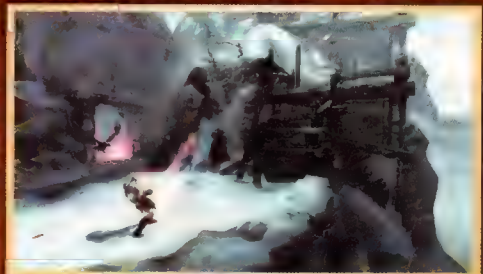
2008年3月4日，由Ready at Dawn工作室一手打造的《战神 奥林匹斯之链》可以说是PSP游戏历史上的一个转折点。完美的画面效果配合出色的游戏设置及内容，让这款游戏在试玩版刚刚推出的时候就已经被全球各大一向以苛刻著称的游戏媒体烙上了“满分游戏”的标记，而当游戏正式推出后，当时参与评分的17家国际媒体无一例外地表示“《战神 奥林匹斯之链》是近年来PSP上最值得玩家收藏的一款代表作品”，那种通篇满分评

【这将是一部再次突破PSP极限的作品】

价的气势是笔者游戏生涯中所未遇到过的。可想而知，自那之后，“《战神》系列”的新作毫无悬念地成为全世界PSP玩家最期待的作品，他们可不甘心在PSP的生命周期内只玩到仅仅一款“《战神》系列”游戏。

但是就在《战神 奥林匹斯之链》席卷全球电视游戏圈、Ready at Dawn功成名就之时，他们却突然在2008年6月9日在官方网站发布了一篇配图声明，图片中的内容令所有PSP玩家为之心

碎——他们将2003年从当时的SCEA产品副总裁吉田修平那里免费借到的30台PSP开发机依次装箱码放，并准备送还给SCEA。工作室负责人宣布“Ready at Dawn的一个时代结



▲《战神 斯巴达幽灵》目前公布的游戏画面



束了，我们将转向其他主机……”

这一举动在PSP玩家之间掀起了轩然大波，Ready at Dawn的这个举动意味着万众期待的PSP平台“《战神》系列”新作将彻彻底底成为空想。大量的玩家为此涌入Ready at Dawn网站以及他们在Facebook开设的页面，强烈要求他们重归PSP游戏开发，但工作室方面一直并未有什么新的表示。

时光流逝，2010年3月，次世代家用机的《战神》系列“正统续作《战神3》终于“千呼万唤始出来”，一时间成为了游戏业界唯一的头条新闻。在主流媒体上都可以看到奎托斯的身影。从游戏发售至今两个多月的时间内，可以说全世界的《战神》FANS一直都处于过节的狂欢状态。而更加令人惊喜的是，就在这个节日气氛逐渐开始减退的时候，Ready at Dawn突然带来了PSP平台的系列新作《战神：斯巴达幽灵》。将这个属于战神迷们的节日

再度推向了高潮。

可以说Ready at Dawn跟我们开了一个大大的玩笑，在《战神：斯巴达幽灵》公布后，Ready at Dawn的创始人同时也是《战神：奥林匹斯之链》以及本作的执行制作人Ru Weerasuriya在接受采访时说道：“在《战神：奥林匹斯之链》发售后，我们因为退还了PSP开发机而走了不少弯路，在那之后我们发现，或许我们应该重新考虑告别PSP游戏开发的决定，毕竟我们之前做得很棒。”

OK，接下来我们来看一看这款被命名为《战神：斯巴达幽灵》的新作。据制作人表示，新作的故事设定在了系列初代和二代之间，在一定程度上可以算是系列故事的起源，讲述奎托斯是如何成为战神的。此外在新作中，玩家还可以体验到奎托斯为了打破噩梦和诅咒的桎梏，与自己黑暗过去斗争的故事，并且游戏中将首次完整讲述奎托斯纹身、疤痕以及家庭由来的故

事。对于这款游戏的素质，相信大多数玩家都完全没有必要担心，我们只需考虑游戏将带给我们什么意料之外的惊喜即可。

提及PSP平台的《战神》，大多数玩家首先想到的是那令人惊叹的画面效果。前作《奥林匹斯之链》的制作中，Ready at Dawn已经利用到了PSP的CPU 333MHz使游戏的画面有了顶级的表现，而在各界媒体以及玩家不断地为之惊叹时，工作室的Didier Malenfant表示这款游戏依然只用到了PSP大约80%的机能，而日前《斯巴达幽灵》公布时SCEA方面则对外确认，新作将在画面表现上较《奥林匹斯之链》有更多的提升——更高解析度的画面，更宏大的游戏场景以及更加炫丽的效果。这将是一部再次突破PSP极限的作品。

除此之外，《战神：斯巴达幽灵》还得到了家用机版《战神》系列游戏的制作方圣塔莫妮卡工作室的强力支持，毕竟这款PSP上的新作将是系列的第五款作品，制

作方难免有玩家是否会产生审美疲劳的担心，所以Ready at Dawn此次和圣塔莫妮卡工作室就游戏的内容有了很多的讨论，并承诺会在保持系列味道不被改变的同时加入大量新的游戏要素，Ready at Dawn的Dana Jan在接受媒体采访时表示：

“有很多关于游戏的点子和创意，无论是有意识的还是无意识的，都将在这部作品中重新回归。比如我们在处理《斯巴达幽灵》的一些角色时，就采取了与之前不同的方式，在动作和背景场景设计方面也有很多不同，我们甚至会不由自主地说：‘这样看起来更酷，我们为什么这么做？’”

看到新作如此强有力的开发背景以及Ready at Dawn的满满信心，我们有理由相信这确实将成为PSP游戏史上的又一座最高峰。目前根据已经得知的消息，SCEA会在今年的E3展上展出《战神：斯巴达幽灵》，关于游戏的真面目，将会在不久后公诸于世。而更令玩家们兴奋的是，2010年之内，我们就可以玩到这款游戏了。



《战神：斯巴达幽灵》目前公布的游戏画面

预定2010年年末发售

怪物猎人 携带版 3rd

给“《怪物猎人 携带版》系列（后简称《MHP》系列）”下一个“PSP平台上最成功的游戏系列”的定义应该说并不过分。而从某种程度上讲，也正是这个系列成就了今天的PSP。

很多从PS2时代走过来的玩家应该记得，最初在PS2平台上推出的“《怪物猎人》系列”游戏实际上并没有获得多大的关注，而真正让这个系列成为目前是可以称得上是“国民级游戏”的正是其在PSP平台的推出。经过了

两代作品以及资料篇的推出后，“《MHP》系列”已然在亚洲地区成为了PSP游戏的代名词。

有了之前的成功，《怪物猎人 携带版 3rd》可以说是所有人都相信会推出的作品。只不过是时间早晚的问题，但这款游戏的正式公布也着实让系列FANS苦等了好一阵。2010年3月16日，Capcom方面通过日刊《FAMI通》终于正式公布了本作的消息，而这距离PSP上一作《MHP2G》的发售已经过了整整两年时间。笔者以一个一般“怪物猎

人饭”的亲身经历来谈，这两年的时间里个人已经把游戏的各种BOSS都杀掉上百只了，而身边的很多狂热猎人们估计已经在等待《怪物猎人 携带版 3rd》公布的这段时间里将各种BOSS虐过上千遍了。

“《MHP》系列”对于中国玩家来说更有着一些特殊的意义，国内特殊的游戏环境使PSP成为了普及率最高的游戏主机，而由于国内的游戏相关媒体数量非常有限，所以许多不是非常核心的玩家都是经过朋友介绍这样“口耳相传”的方

式从而选择了PSP这台掌机，而在这个“口耳相传”的过程中，基本都会出现“怪物猎人”这个名字，从而在国内培养起了一大批“《MHP》系列”的忠实玩家，甚至现在国内的PSP玩家会经常因为寻求这款游戏的联机体验而自发组织各种聚会和比赛。有了这样的基础，《怪物猎人 携带版 3rd》在国内PSP玩家中的受期待程度应该可以想象。

接下来依旧是来看看有关游戏的具体消息。应该说自《怪

《怪物猎人3》在Wii上发售后，PSP的玩家便一直等待着《MHP3》的出现，而由于各种原因玩不到Wii平台《怪物猎人3》的PSP玩家最初也没有过多的奢望，仅仅希望《MHP3》能够是“《怪物猎人3》的掌机版”。甚至是有《怪物猎人3》的部分内容即可。但作为开发商的Capcom显然是不满足于这点的，他们将为玩家带来的是一场全新的狩猎盛宴。

游戏的监督一濑泰范先生在日前关于《MHP3》接受媒体的采访时表示：“这款作品并没有以

《MHP2G》为基础制作。游戏的大部分都是重新制作的，而因为这个原因，怪物的动作以及图像表现都有了一定幅度的提升，可表现的东西更加丰富了。”而从目前游戏公布的画面以及相关信息来看，《MHP3》确实是基本做到了“重新制作”这一点，全新的背景设定、雷狼龙等在系列中首度登场的BOSS，全12种武器的新要素以及狩猎猫的全新培养方式，这些足以让玩家再战上两年！此外，在谈

并没有以《MHP2G》为基础，而是全新制作的一场新的狩猎盛宴

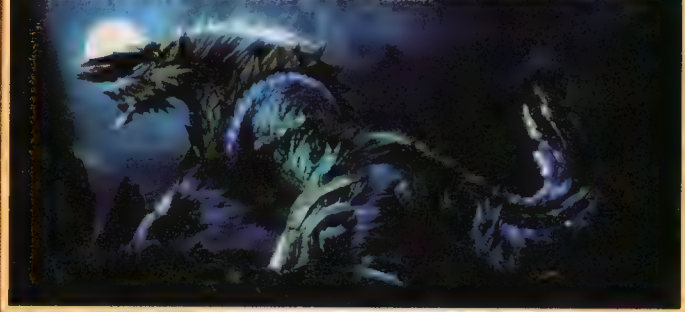
及《MHP3》的任务时，制作人辻本良三先生特意提及了本作中并没有加入G级任务，笔者个人认为这也一定程度上暗示了《MHP3G》的存在吧。如此一来，一款《MHP3》

的公布实际上就代表了两款游戏的存在，PSP借助《MHP3》只会炉火越来越旺。

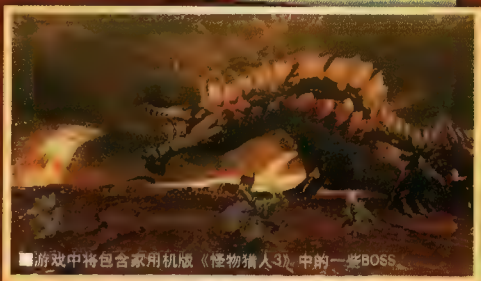
实际上近些年来《怪物猎人》已经成为了Capcom最赖以盈利的一产品，而PSP借助《MHP3》的推出，无疑是从日本多家主机厂商手中夺回了一席之地。

游戏的新作一直在不断地推出，但《MHP2G》（包括廉价版）却一直坚挺地占据了TOP10的一个位置，而日前C社已经提早给《MHP3》定了目标——在2010财年内的销量突破100万。有这样一个目标，想必这款游戏在发售之初，就已经受到了玩家的广泛期待。

■《怪物猎人3》中的挑战性BOSS——雷狼龙。



■游戏中将包含家用机版《怪物猎人3》中的一些BOSS。



黑豹 如龙新章

预定2010年9月22日发售

无论是否真有偏向，名越稔洋一直被玩家戏称为“GK四天王”（日本玩家将索尼称为GK），也就是力挺索尼旗下主机的制作人。《如龙》系列作品如今已然已经成了为PS3平台保驾护航的招牌大作，而名越老大却一直没有在PSP平台上有所作为，如今这个想法要伴随着刚刚在2010年5月公布

的《黑豹 如龙新章》结束了。以惯例来看，当一款家用机上的游戏被以各种形式转移到掌机上推出时，一般都会有各种程度的简

化，而这种简化以笔者的游戏阅历来看，有相当一部分是致命的，是足以改变一款游戏原有味道的，所以很多家用机的名作在掌机平台推出作品后并没有获得如期的效果，而同时将家用机平台的名作的续作出在掌机上也成为了开发商所面对的一个巨大挑战。从目前游戏公布的消息看，这款由“Project K”刚刚被正式命名为《黑豹 如龙新章》的游戏可以说是尽力保留着次世代家用机平台的“豪华制作态度”——依旧有豪华的声优以及演

希望玩家可以对故事还有登场人物的生活态度产生一些共鸣，并认识到抬头挺胸坚强生活的重要性

员参与游戏人物的塑造，有累计超过5个小时以上的全程语音过场动画等等，这些已经表明了游戏的开发标准并没有因为平台的改变而有所放松。

关于选择PSP平台，游戏的总监督名越先生在接受媒体采访时说道：“过去的《如龙》作品都是比较受成年玩家支持的，相对于这点，我们这次的新作是以‘希望包含高中生在内的年轻人也能够来玩玩看’这样的原则来制作的。不仅如此，因为还想要加入掌机的专属玩法，所以这次选择了PSP为游戏平台。”

如名越所

熟悉系列游戏的玩家都明白《如龙》并不是宣扬暴力，而是通过一些手法来让玩家有一些生活中的感情。对于本次PSP平台的新作，名越表示：“是希望通过直接采用暴力元素的手法，让年轻的玩家来感受某些事物。如果可能的话，我希望他们能够对故事

还有登场人物的生活态度产生一些共鸣，并认识到抬头

■本作采用手绘静止图片的切换配以全程语音的方式来演绎剧情。



■年轻的主角右京龙也。

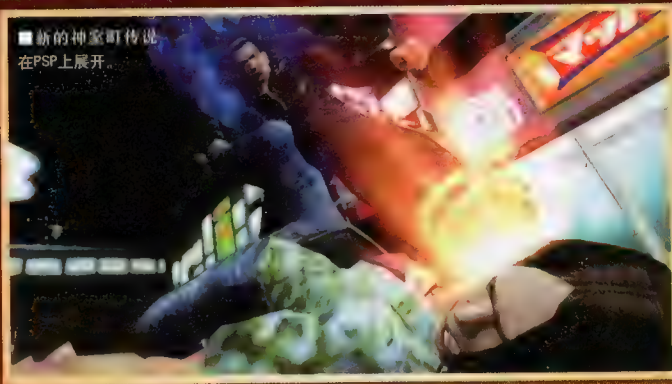
《黑豹 如龙新章》的故事剧本全部是由名越监督自己撰写的,并且为了给玩家一个新的感觉,名越特意组建了新的团队来进行这款游戏的开发。

除此之外,游戏本次移师掌机后与系列最大的一点区别便在于剧情过场动画的形式。也许是因为私下与小岛秀夫是非常要好的朋友,本次的《黑豹 如龙新章》借鉴了“《潜龙谍影 掌上行动》系列”所采取的剧情表现形

式——用静止图片的切换配以全程语音的方式。从目前已经公布的影像来看,这种形式的表现力并不比全即时演算的动画逊色。

有关“《如龙》系列”另一个让人佩服的地方便是其推出的效率,几乎一年一作,但这却从不影响到游戏的高素质。目前《黑豹 如龙新章》的开发进度已经有50%,今年9月,它一定会带给PSP玩家一段难忘的体验。

■新的神室町传说
在PSP上展开



发售日未定

最终幻想 Agito XIII

【力求打造成为PSP时期最高峰的作品】

在《最终幻想 Agito XIII》最初公布其平台为手机的时候,相信不少玩家都和笔者一样失望——因为各种原因,国内是基本无法玩到日本方面的手机游戏的。而之后2008年的SE专门新作发布会“DK Σ 3713”上,《最终幻想 Agito XIII》(后简称《FFA XIII》)被宣布将发售PSP版,而相信从那时起这款游戏就被放入了很多玩家期待游戏列表里。

但是也许是自己挖的坑太多,自那之后忙于《最终幻想 XIII》、《勇者斗恶龙 IX》等游戏的SE就再没有什么关于本作的新消息放出了。直到近日游戏的导演田畑端在自己的twitter上发表了有关游戏最新的消息,才让玩家对这款游戏的推出有了新的希望。

田畑端表示,《FFA XIII》目前的开发状况一切顺利,游戏已经在3月份完成了最新的DEMO并在公司内部进行了公开演示,SE内部包括开发、管理以及市场发行等各个部门都对最新的游戏展示非常满意,从而也使得游戏的开发团队士

气高涨。同时SE的社长和田洋一近日也在接受采访时提到了《FFA XIII》具有令人赞不绝口的素质。

以笔者自身对SE的了解,这家公司是业内有名的“沉得住气”的代表,也就是说非常善于隐瞒游戏的实际开发状况。实际早在2008年的

“DK Σ 3713”结束后不久,SE社内基本参与了所有大作制作的野村哲也在接受媒体采访时就透露了当时《FFA XIII》已经有可以在PSP上实机运行并提供三名玩家联机游戏的DEMO了。而出于从事媒体工作的原因,笔者也有幸于去年亲自到东京游戏展的现场观看了SE知名的“小黑屋剧场”,其中也有《FFA XIII》的影像展示。展示中可以看到战斗系统已经基本成形,所以相信这款游戏已经有了一定的开发度,至少,比玩家了解到的要



多上不少。

提及《FFA XIII》的导演田畑端,PSP的玩家其实并不陌生,因为他已经为此平台贡献过一部非常出色的《危机之源 最终幻想 VII》了,这部作品可以说为SE在PSP上进行游戏开发打下了非常好的基础。目前从画面来看《FFA XIII》很可能就是采用和《危机之源 最终幻想 VII》的同一引擎,而从目前公布过的多人战斗场景以及多

职业的游戏背景设定来看,游戏可能将会根据掌机易于联机的特点着重打造一些多人同时游戏的体验。不过想亲身体验到这款游戏,估计还要等待上一段时间,但根据近日SE社内多名制作人提及本作的状况来看,游戏应该已经进入了全速开发的状态,相信今年的TGS以及JUMP FESTA上势必会有全新的消息放出的。



预定2010年7月22日发售

皇牌空战X2 联合突击

在空中游戏领域,《皇牌空战》系列可以说拥有着最多的玩家以及相对最高的地位。这个诞生并逐渐成长于PS系列主机上的游戏凭借着一贯的优秀关卡设计以及绚丽刺激的战斗场面为玩家所追捧,正因为卖点在此,系列也一贯追求在高性能的主机上展现刺激的空中战争场面。

有了如此的限制,这个系列的作品看起来很难在性能相对低下的掌机平台展现其实点。拿曾经于2005年2月在GBA平台上推出的《皇牌空战Advance》来说,一贯以3D战场做表现形式的本系列游戏到了这台掌机上因为受到机能限制,改变

成了类似《打击者 1945》那样的平面战斗,而由于受到了GBA卡带容量的限制,掌机平台的第一部《皇牌空战》游戏也成为了系列中任务最少的游戏,从而使得这部作品完全没有展现出系列应有的魅力,从而落得个惨淡收场。

直到性能已经媲美家用机的PSP出现,“《皇牌空战》系列”才再度做起了在掌上平台推出作品的尝试——《皇牌空战X 诡影苍穹》于2006年10月26日正式发售。虽然依旧受到了某些掌机平台限制使得本作取消了诸如僚机指挥等系统,但游戏采取了《皇牌空战4》的引擎,整体上实现了系列应有的感觉,在3D战场的自由翱翔、俯瞰战局以及壮观的大规模战场,随时出现与玩家紧咬的敌方王牌飞行员……借助PSP以及快节奏便携机大环境的兴起,“《皇牌空战》系列”终于在掌机平台上打造出了一个新的分支。

在《皇牌空战X 诡影苍穹》获得成功后,其续作自然也成为了PSP平台上备受期待的游戏之一。时隔新作4年,2010年2月,PS3平台发售了时隔多年的系列续作《皇牌空战X2 联合突击》,这款游戏

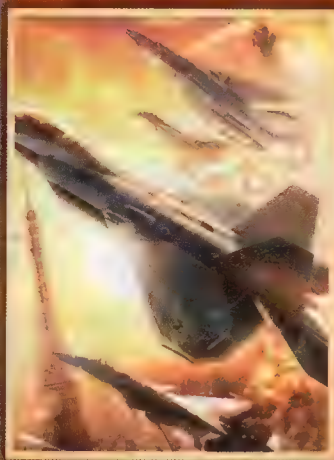
今年夏天,与你的伙伴们在东京上空集合!



从目前公布的游戏信息来看,本作自然沿用了《皇牌空战X 诡影苍穹》总结了不少经验,并针对时下联机游戏热潮的兴起对新作做了许多尝试——对应4名玩家同时协力作战的攻略任务模式以及最多8名玩家的对战模式。实际上就是由其他玩家来扮演僚机的角色,这要比AI控制僚机令人兴奋多了!其次,PSP上的这款新作将是系列首次采用真实的世界作为舞台,包括日本、美国、英国以及埃及等地方都将收录在游戏中,并以此营造一种“玩家们所熟悉的场所即

将卷入战乱当中”的紧张气氛,这必然会使游戏的代入感得到提升。除此之外,《皇牌空战X2 联合突击》还会采用极具震撼力的“Enhanced Combat View”来对战斗视点进行强化,冒烟和爆炸等的绘图引擎效能也较前作提升许多,以求给玩家带来更加真实刺激的视觉效果。

更加重要的是,这恐怕是本次介绍的众多PSP未出世游戏中玩家最早可以实际玩到的,就在这个夏天,你将与伙伴们在东京上空集合!



预定2010年内发售

寄生前夜 第三个生日

这已经是一个11年没有推出续作的游戏,单单从这一点上看已经可以推算出系列FANS对其的期待程度,足以用“望穿秋水”来形容。

《寄生前夜 第三个生日》对于PSP玩家的意义与《最终幻想Agito X III》一样产生在2008年的“DK Σ3713”上,最初宣布登陆手机平台的本作和《FFA X III》一起移师到了应该说相对更能为玩家提供发展空间的PSP平台,这不得不与游戏本身出现一样是一个惊喜。从国内各大游戏网站的

网友评论等渠道来看,本作在国内玩家之中的受期待程度甚至超越了《FFA X III》。

虽然已经过了10多年,但相信系列玩家对系列的前两作依然记忆犹新。在当时来说表现力处于顶级的精美画面、出色的战斗系统,以及游戏所营造的类似AVG的略带恐怖的氛围,都给玩家们留下了极其深刻的印象,而“《寄生前夜》系列”之所以能够在国内玩家当中占据如此重要的地位,主要还得益于当时的国内汉化组将系列初代作品

11年的等待,将在2010年内化为现实

《寄生前夜3》彻底绝望。

正是在如此的背景下,当AYA再次出现在玩家们视线里时,众多系列FANS们的期待对于系列新作的“怨念”一下子爆发了出来。从游戏公布时的消息来看,《寄生前夜 第三个生日》这部作品的开发团队简直可以用无比豪华来形容,几乎SE社内的各

当时市面上所贩卖的D盘大多都为中文版,也正因为缩小了语言方面的障碍,使得PS时代培养起了一大批“《寄生前夜》系列”的FANS。不过令人遗憾的是自从1999年系列二代作品推出后就一直没有新作的消息,而随后开发小组解散的消息也几乎使国内的玩家对于所谓的

大一线制作人均参与到了其中。不过秉承SE的一贯遮遮掩掩的作风，已经公布了将近3年的这款游戏对大多数玩家来说目前还是只停留在一个AYA披着婚纱的“概念影像”上，因此“望穿秋水”



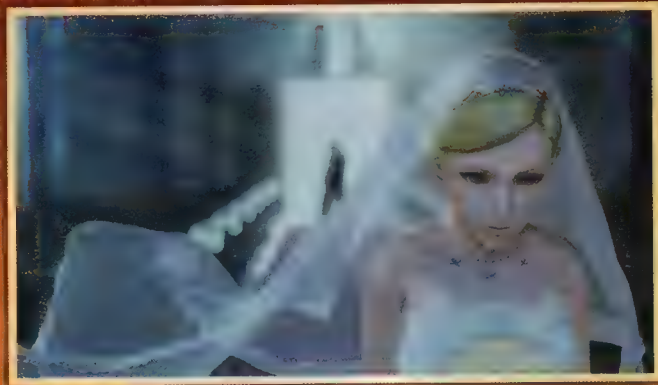
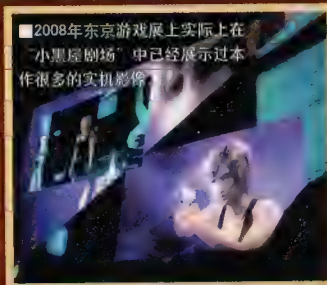
的状况依旧没有改变。

当《最终幻想XIII》、《勇者斗恶龙IX》等几个大坑纷纷被填上之后，《寄生前夜 第三个生日》也终于在2010年的4月再度被SE提及。游戏的导演田畑端表示，游戏的开发进度已经到了量产前的冲刺阶段，他很期待不久后可以为玩家展示这款游戏的内容，相信会超越所有玩家的期待。而SE社长和田洋一也在这之后公开发表了言论，将游戏的“发售日未定”修正为了“预定2010年内发售”。

实际上据笔者推测，这款游戏的开发度确实要比玩家知道的高许多，与《FFXIII》同样，《寄生前夜 第三个生日》在近两年的东京游戏展的“小黑屋剧场”里都有展出，2008年时已经可以看到不少游戏的实机即时演算画面，而200

际战斗的片段——可能与很多玩家预想的不太相同。游戏的战斗是以第三人称射击的形式来实现的。不过无论游戏变成何种类型，《寄生前夜 第三个生日》在玩家家中的受期待程度都不会改变，毕竟这款游戏已经让玩家等了太久，当那熟悉的旋律在耳边响起时，准保你不泪流满面。

■2008年东京游戏展上实际上在“小黑屋剧场”中已经展示过本作很多的实机影像



预定2010年内发售

纸盒战机

经过《暗黑编年史》、《白骑士物语》、《DO》系列以及《圣女贞德》等作品的体验，Level-5的RPG游戏开发实力已经被众多玩家所认同，而经过了多年的业界奋斗，L5自身也得到了很多方面的成长，逐渐将开发领域拓展到了各个平台，当然这其中也包括可以实现掌上相对最好声光表现的PSP。

2008年的年度新作发布会上，L5方面一口气公布了数款令人眼前一亮的佳作，而其中又以PSP平台的《纸盒战机》、《死

神在背后》以及NDS平台的《二之国》这三款完全原创的作品最为受人关注。

以PSP玩家的视点来讲，之前有了《圣女贞德》的精彩表现，玩家们对L5的作品必然备受重视，对《纸盒战机》也是非常期待。但随后的两年时间里，看着一同公布的作品有些如预期般发售，有些不断放出消息或者在展会上公开试玩，唯独PSP上这款游戏如犹抱琵琶半遮面般依旧是神秘神秘，没有什么有价值的信息放出。

时间一直到了2010年4月，估计是再不放些消息实在有愧于期待这部作品的玩家，L5社长日野晃博在微博上发表了消息：“有关《纸盒战机》的最新消息将在今年夏天公开，

PSP平台上的《口袋妖怪》？



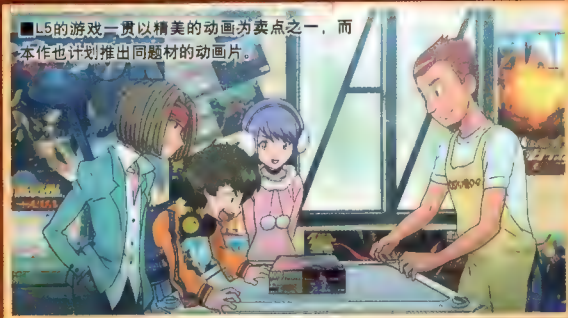
■游戏将会与万代合作推出《纸盒战机》系列的实体模型玩具。

机》打造成为PSP上的《口袋妖怪》，在游戏并未有实质消息前已经公布了该作的品牌化战略——不仅将会推出同题材的动画，还会与万代合作制作推出《纸盒战机》系列的实体模型玩具。

根据日野社长在之前的“LEVEL5 VISION 2009”新作发表会上的表示，L5也许是有心想把《纸盒战

虽然可能因为这样的原因导致了游戏的延后发售，但如此大规模的项目也从一个侧面体现

■L5的游戏一贯以精美的动画为卖点之一，而本作也计划推出同题材的动画片。



结语

看着上面所提及的众多大作，PSP俨然一点没有已经走向衰退期的模样，而限于篇幅，像《英雄传说 零之轨迹》、《幻想传说 换装迷宫X》、《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》等PSP未来游戏阵容中的重要作品笔者并未就为玩家们一一列单，不过这些游戏有着一个共同的特点——不断给PSP这台令人兴奋的掌机的生命之火越烧越旺。尽管目前已经有PSP2传言在今年秋上展出的传闻，但鉴于主机必须通过一个成熟周期以及各软件开发商对于新主机游戏开发技术的生疏，PSP目前依旧还是玩家最好的选择之一。

有如此多的大作为PSP的未来保驾护航，玩家手中的小P起码还能生龙活虎地再战两年！

《王国之心 梦中诞生》

制作人

野村哲也

访谈

《王国之心 梦中诞生》发售已经有一段时间了，其优秀的素质受到玩家们的一致好评，而最近游戏也终于宣告破解，使得更多玩家领略到了其过人之处，你是否已经通关了呢？下面的这篇访谈中不仅涉及了很多本作的开发秘话，还为玩家解明了系列自诞生以来的多个谜题，读过之后，你一定会对本作乃至《王国之心》整个系列有一个更为全面的认识。

文 Xennas

野村哲也

1991年加入原Square，担任过从测试员到美术设定等多种职务，如今已经成为SE社内最优秀的游戏制作人之一。野村哲也不但参与过多部《最终幻想》的工作，更于2002年提出了初代《王国之心》的构想，并身兼导演和人设，为当时的Square开创了一个全新的游戏品牌。《王国之心》系列能够发展并壮大至今，也与野村哲也的出色才华有着密切关系。在本作《王国之心 梦中诞生》中，他也包揽了导演、概念设定以及剧本等多个职务。

关于本作野村还有一个独有的小秘密，那就是在片头动画中，维恩图斯的左手手指上也戴着与罗克萨斯一样的指环，不过由于画面切换速度很快所以一晃眼就过去了，各位读者发现了吗？

《王国之心 梦中诞生》的剧情大纲 在《王国之心II》之后不久就开始构想了

——《王国之心 梦中诞生》（以下简称《KH BbS》）的制作是如何开始的呢？

野村哲也（以下简称“野村”）：一般来说我都是先考虑游戏的系统，不过准备制作《KH BbS》的时候，我则是先从构想剧情大纲开始的。比方说泰拉在命运岛遇见利库的剧情，以及阿库娅与索拉和利库交谈的剧情，这些都是从一开始的时候就设想好了，感觉上就像是实现了这些剧情才开始写的企划书。另外，其实本作的剧情大纲在《王国之心II》（以下简称《KH II》）刚结束的时候就开始构想了，甚至比《王国之心II 最终混合版+》（以下简称《KH II FM+》）还要早得多。

——也就是说，制作组从一开始就打算将《KH II FM+》的隐藏动画做成《KH BbS》的高潮部分？

野村：是的，不过当时还没有确定这段剧情会出现在《KH BbS》的什么地方。在制作《KH II FM+》这段隐藏动画的时候，我们还不能判断PSP的游戏容量会有多大，所以我们也没办法确定整个游戏的剧情流

程有多长。因此，不正式开始制作的话，那段剧情能不能放到游戏的最后，或者会不会因为容量不足而只能描写到那段剧情之前的故事，或者假如容量还有剩余的话我们要不要再将之后的剧情展开也表现出来等，这些情况我们都无法事先判断。

——那段隐藏动画的片断在本作的片头动画也有使用啊。

野村：在设计片头动画时，我和野末（野末武志，动画导演）交流过意见，最后我们决定做成“预示着将会在故事中发生的事”。《KH II》的片头动画是将游戏剧情之前发生的故事融入了进去，但是《KH BbS》之前并没有其他的故事，所以我们做成了预兆风格的内容。

——为什么将本作的副标题定为“Birth by Sleep”呢？

野村：说实话很简单，纯粹只是我想要试着在游戏的标题里加入“by”这个词（笑）。我觉得在游戏的副标题中，总是会出现“~of~”“~is~”这些词，但是很少见到“~by~”。后来我问了其他翻译组的同事，他们回答

说“一般都不会在标题里用这个词”，不过有一位精通英语的制作人说没什么问题，所以我想应该不会太奇怪，于是就用了。另外，我觉得顺着《王国之心 记忆之链》（以下简称《KH CoM》）和《王国之心 代码》（以下简称《KH coded》）的缩写风格，将本作的缩写也定为网络用语的风格比较好，我考虑到要表现出“人与人之间的联系”，于是就准备将缩写定为BBS（Bulletin Board System，电子公告板），另外我还想用“睡梦”这个词……于是到了最后，副标题就变成了“Birth by Sleep”。

——当初是如何决定让大阪组来担任这款游戏的开发制作的？

野村：当我还在写企划书的时候，《王国之心》小组就已经定下要开发《最终幻想 Versus XIII》了，所以我只能考虑让其他组来开发。就在这时，大阪组给我发来了一份申请：“我们能做得比其他组更好，所以请让我们来试试吧。”随后他们做了一个测试版，测试版中索拉、唐老鸭和果菲可以在PSP中顺畅地行动，我觉得可以放心交给他们

来做，便同意了他们的请求。当时《危机之源 最终幻想VII》的开发才刚刚开始，开发组正在为如何在PSP上实现效果而奋战。听到这个之后，我给他们看了大阪组制作的测试版内容，并且跟他们说：“PSP上也能做出效果。”

——游戏在系统上对各种指令进行特化是野村先生的想法吗？

野村：是的，在最初的企划书阶段就已经加入了指令组系统的要素。当时我们在设想，如果把《KH CoM》中的卡片组系统简化并加以扩展，应该能让游戏的爽快感得到不小的提升。之后我们在《美妙世界》（SE于2007年发售的NDS游戏）中加以采用，并加入了在指令

使用过之后需要一段冷却时间这一系统。虽然《KH CoM》里采用的手动蓄力有一定的自由度，不过我们觉得在濒死时还需要等待自动回复的紧张感会带来更多乐趣，因为这时候玩家需要一边回避敌人一边还要盯着回复魔法想着：“快涨满啊……快涨满啊……”

“指令面板”也是野村先生的提议吧

野村：我一直都非常喜欢这类游戏。当我还小的时候，父亲经常带我玩“双六”（一种棋盘游戏，与大富翁有些相似），并且当时我也经常自己做一些模仿双六的游戏。因此，我一直有在自己设计的游戏中加入棋盘游戏要素的想法。即使

是在“《最终幻想》系列”中，也有过《最终幻想X》中的晶球盘这种棋盘游戏风格的成长系统。如果能把这一系统再发展一下，能够独立成类似双六的小游戏应该也不错，于是最后就做出了“指令面板”。

——说到新要素，D-LINK这一系统也很令人印象深刻啊。

野村：虽然在PS2版的初代《王国之心》（以下缩写为《KH I》）和《KH II》中，作为同伴的唐老鸭和果菲会一直和玩家共同作战，不过本作是在PSP上制作的，从机能方面来说要同时令多位角色共同行动实在是很困难。于是，我们设计出了D-LINK系统来代替同伴，这样即使

不是在一个世界，玩家也能借助到同伴的力量了。

——用无线联机功能和其他玩家交换D-LINK也是很有趣的

野村：虽然这个想法是大阪组提出的，不过最后却成为了采用D-LINK系统的最主要决定因素。游戏剧情的主题之一就是“羁绊”，而与其他玩家交换D-LINK就说明能够和他们之间形成羁绊了。另外，在维恩图斯篇的剧情最后与瓦尼塔斯进行D-LINK这一点同样是大阪组的提案。我个人非常喜欢这种将系统利用在剧情中，并对剧情的发展埋下伏笔的想法，所以我对他们能够想出这一点感到很钦佩。

在《王国之心 梦中诞生》中解明的系列20个谜

本作讲述的是“《KH》系列”最早时期的故事，并且将系列到目前为止出现的多数秘密一一解明了开来。我们精选了其中的20个谜团，在这里以Q&A的形式为大家说明。

关于索拉（罗克萨斯）、利库和凯莉的谜

Q1

罗克萨斯和维恩图斯为什么那么像？

《KHII》及其他

A：因为作为罗克萨斯本体的索拉体内有维恩图斯的心。

正如在《KH BbS》的片头和最终章的结尾中表现的那样，索拉的心与维恩图斯的心交汇在了一起。受到这个影响，作为索拉分身的罗克萨斯才会变成维恩图斯的外表。



▲索拉在出生时曾与维恩图斯短暂地交汇过，并补上了维恩图斯心的缺失部分。在若干年后，索拉又将瓦尼塔斯战斗而消失的维恩图斯的心包容了进去。

Q2

为什么在第297天罗克萨斯探访忘却之城的时候倒下了？

《KH Days》

A：因为接触到了作为“本体”的索拉和维恩图斯。

在《KH Days》的第297天之前，索拉就已经来到了忘却之城，另外，城中的某处还有维恩图斯在沉睡。罗克萨斯受到“本体”的索拉和维恩图斯的影响而倒下了。



▲来到忘却之城的罗克萨斯由于“本体”的记忆流入脑中而感到混乱。

▲在城中的某个房间里一直沉睡的维恩图斯。

Q3

罗克萨斯可能也是有心的，所指的是？

《KHIFM》及其他

A：可能是指维恩图斯的心。

在《KHIFM》中被指出“可能有心”，以及在《KH Days》中有如证明这一点一样流下了眼泪。这与Q1提到的是一样的，因为他受到了维恩图斯的强烈影响，很有可能在索拉和罗克萨斯分离的时候，维恩图斯的心转移到了罗克萨斯身上说不定。



▲索拉与他所治愈的维恩图斯交汇在一起。

▲在第357天罗克萨斯失去了重要的朋友席恩，从而流下了伤心的眼泪。

Q4

为什么罗克萨斯能使用二刀流？

《KHII》及其他

A：因为索拉和维恩图斯两个人的键刃。

索拉体内有着自己和维恩图斯两个使用键刃的人的心，所以作为分身的罗克萨斯也就有能够使用二刀流的能力。在《KH Days》中打倒席恩之后，罗克萨斯的二刀流能力觉醒了。在《KH II》中将罗克萨斯吸收之后，索拉的二刀流能力也觉醒了。

▶不想忘掉同是使用键刃之人的席恩的想法，使罗克萨斯的二刀流觉醒了。



Q5

利库原本就是键刃的持有者的理由是？

《KH I》

A：因为他从泰拉那里继承了力量。

要使用键刃原本是需要继承的仪式，并由键刃自己去选择的。在《KH BbS》中利库从泰拉那里接受了仪式，所以在《KH I》中索拉使用的键刃才会被利库唤走。



▲索拉在给利库进行继承键刃的仪式。



▲由于利库是正式的继承者，所以他能够看到世界的钥匙孔。

这次剧情的主题为“所有的命运都绝非偶然”

——在制作游戏的初期阶段你们就打算将三个主人公的剧情分开表现吗？

野村：是的，当我开始写剧情大纲的时候，我决定设计成三名主人公都可以让玩家控制，并且每个人都有其独立的故事。我写剧情是按照泰拉、维恩图斯、阿库娅的顺序写的，所以实际游戏中的剧情也是以这样的顺序展开：泰拉最先开始了他的旅程，维恩图斯紧随其后，阿库娅则是最后出发的。游戏的整体主题是“所有的命运都绝非偶然”，并且最后变成了游戏的主要宣传语。在游戏中，诸如“利库可以使用键刃是因为被选中成为了继承者”，“凯莉会与索拉以及利库相遇也是有一定原因的”，这类发展就是对这句话的表现。之前我们

都以为这些只是巧合，不过其实都是必然发生的。

——三人剧情之后的最终章是一开始就想好的吗？

野村：不，最开始写好的剧本里并没有最终章。准确地说，阿库娅走进暗之世界这段剧情一开始是包括在阿库娅篇的故事中的，并且也没有利库和索拉在沙滩上的对话。不过那样的话三个故事的结局看起来就都变得很黑暗了，于是我们决定加入一个最终章，并把索拉和利库的对话剧情加了进去。

——泰拉、维恩图斯、阿库娅这三个人的名字是如何决定的？

野村：在《KH I》中，索拉、利库、凯莉三个人的名字是表示构成世界的三大要素，所以这次的三位

主人公的命名也想加入类似的含义，于是我就给他们起了表示大地、风和水含义的名字。不过，比方说阿库娅就是对应凯莉这类的情况并不是刻意去设计的。

——瓦尼塔斯这个名字当初是怎么设想的？

野村：我当时想找一个能够表示出“空虚”这种感觉的名字，之后就寻找合适的单词，最后我发现拉丁语中的“vanitas”有着和日语中的“虚空”同样的意思。而且瓦尼塔斯的发音听起来也和维恩图斯比较接近，再加上这个词在日语中用“空”这个汉字表示也很合适，所以最后我决定用这个词。虽然瓦尼塔斯的汉字“空”并不是表示“天空”的“sora”，而是表示“虚

空”的“kara”。

——大师·埃拉库斯的名字是Square这个词的重组吧。

野村：是的，不过这并不是个经过深思熟虑之后的名字。在我一开始写剧情大纲时我使用了这个名字，但是当我重新读剧本的时候我发现我忘了这个名字是什么意思。我问了很多员工，但是他们也都不清楚，直到最后一位开发人员才注意到这个名字是Square这个英语单词的重组。之后我才想起来：“哦对，就是这个。”（笑）



瓦尼塔斯的脸像谁呢，苦恼的最后得到的答案是……

——设定三位主人公的时候很顺利吗？

野村：不，那真是一段相当痛苦的时期。尤其是那三件铠甲，我一开始的时候曾经想过设计成“敲打球型装置变成铠甲形态”，不过构想怎么将那种装置结合到服装中则更加困难。不过后来“x”变成了故事的一个秘密的关键字，于是我才有了灵感将这个符号的形状用到设计三名主人公的服装上。

——设计角色脸型的时候是怎么构想的呢？

野村：由于泰拉在最后的形象已经设定好了，所以在游戏中将他设计得看起来更年轻些就好。维恩图斯原本

打算设计得像索拉或罗克萨斯其中之一，不过后来我想如果让瓦尼塔斯看起来像索拉的话应该会带来更大的冲击力，所以维恩图斯最后就设计成罗克萨斯了。顺便说一下，瓦尼塔斯像索拉也是有原因的，因为索拉填补了维恩图斯心中缺失的部分，而填补之后由于索拉的影响，瓦尼塔斯的脸就变得跟索拉一样了。也就是说，如果是利库填补维恩图斯心中的缺失的话，那么瓦尼塔斯的脸也将变得和利库一样。

——三人中的一点红阿库娅呢？

野村：由于她不像泰拉和维恩图斯那样有原型可以参考，所以我画了一个全新的角色。由于泰拉的服装有一些

日式风格，所以我将一些要素也用在了她的设计上，比方说那些后腰部的带子，以及宽大的袖口。

——阿库娅看起来好像很受欢迎。

野村：我当时真没想过她会这么受欢迎，相反，我还担心她和那些已有的角色没什么联系，可能不会有太多人喜欢……在写剧本的时候也一样，之前《王国之心 358/2天》（以下简称《KH Days》）中的席恩被刻画成了一个“短暂而勇敢的女性”，所以我想将阿库娅也刻画成一个坚强的女性。不过在我个人的想法中，阿库娅不是“比男人还坚强的女性”，而是“有着女人式坚强的女性”。在设计的时候我不知道她会不会被接受，不过现在来看，她能够这么受欢迎，也离不开声优丰口惠小姐的功劳。在《最终幻想 X-2》中，丰口小姐在给佩恩配音的时候用了比平时较低的声

线，不过这次配阿库娅就比较接近她原本的声调。我个人觉得这也能表现出阿库娅的坚强。

——那么为什么选中置鲇太郎先生来给泰拉配音呢？

野村：大家周夫先生配音的大师·塞阿诺特的声音有种冰冷成熟的魅力，而大家明夫先生所配的泰拉·塞阿诺特的声音则有种低沉的磁性，所以在找二者之间的声音时我们选中了置鲇先生。当然，由大家周夫先生来为大师·塞阿诺特配音也是因为他与大家明夫先生是父子。

——瓦尼塔斯的声优与索拉一样是入野自由先生担任，果然还是因为他们有着同样的脸吧。

野村：是的，不过他和索拉可一点都不像。入野先生曾经说过他“想试试演一名反派角色”，所以就让他出演了。（笑）

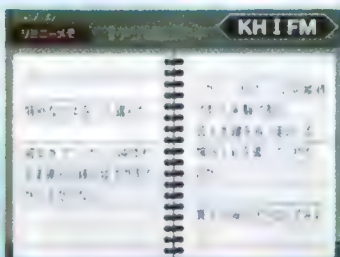
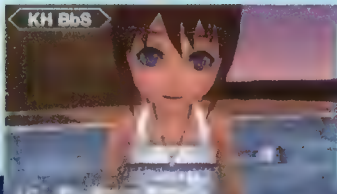
Q6

凯莉为什么会到索拉与利库那里？

《KH I》

A: 与阿库娅的“魔法”有关。

《KH I》的9年前，被丢到外面世界的凯莉来到了索拉与利库所居住的地方。暗之探求者塞姆曾经说过，凯莉应该可以找到使用键刃之人，不过其实这是阿库娅事先布下的魔法的效果。



▲感到凯莉的特殊力量的暗之探求者塞姆为了寻找键刃而利用了她。

▲阿库娅所布下的魔法在一年后保护了凯莉。

Q7

凯莉为什么能使用键刃？

《KH II》

A: 因为接触到了阿库娅的键刃。

所谓键刃的继承仪式，就是指以键刃为媒介与键刃师范接触。凯莉在《KH BbS》中逃开Unversed时偶然碰到了阿库娅的键刃，于是就变成了偶然的仪式。所以在《KH II》中她想要帮助索拉时也可以使用键刃了。



▲凯莉接触到了阿库娅握在手里的键刃。



▲凯莉使用的键刃就是阿库娅在与凯莉对话之后得到的键刃“命运之地”。

《最终幻想》角色 只有扎克斯一个人出场的理由

——当初是如何决定游戏中可以访问哪些世界的？

野村：在一开始我们就定好了游戏中先出现的三个有公主的世界。虽然这些公主在《KH I》中有登场，不过当时她们世界并没有出现，所以我就想在其他作品中加入这几个世界。剧情方面也一样，我们可以讲述梅尔菲森特开始盯上七公主的契机。至于其他世界，我们挑选了一些故事会很有趣或者地图会很好玩的地方。

——也有一些以前的作品中出现过的世界呢。

野村：奥林匹斯斗技场每次都会出场，由于这次是一个讲述过去的故

事的机会，所以我想加进去也一定很不错。在电影原作中也有过年轻时代的海格里斯成长的故事，所以我们就决定使用这段剧情了，这样也能保证我们可以在游戏中加入奥林匹斯斗技场。

——虽然扎克斯在斗技场出现了，不过其他《最终幻想》角色都没有出场，这是为什么呢？

野村：我本来想在游戏中让希德等角色出现在光辉庭院的，不过如果加上了他们，故事恐怕就会有一些脱轨。《KH BbS》的主线剧情就很复杂了，所以我们准备只着重主线剧情而避免引发太多支线。于是《最终幻想》的角色就只有扎克斯

出场了。我们选中他还有个原因，因为这是在讲《KH I》之前的故事，所以登场的人物也出现一些过去的角色比较好。扎克斯在《最终幻想VII》中也是一名过去的角色，这非常合适。不过说实话，我原先还打算加入一些《最终幻想》的角色，不过后来我决定让他们在另一部作品中登场，于是在本作中就没有出现了。而那部作品现在还没有公开，所以我不能说是谁（笑）。

——这次的新敌人叫做Unversed，它们是怎么设计出来的呢？

野村：由于《KH I》已经是本作之后的故事了，所以我们需要设计出一种在《KH I》里已经不复存在的敌人。因此，我决定将它们与瓦尼塔斯联系起来，这样在最后就会随着他一起全都消失了。新敌人的设定主题为“感情”，我设计了各种各样的图案来表现笑脸、怒脸以

及哭脸等表情。Unversed的图标也是以心和感情为样式设计的。

——说到敌人，这次的隐藏BOSS“瓦尼塔斯的思念”也是很强的吧。

野村：因为《KH I FM》中的隐藏BOSS“留存的思念”受到了广泛好评，所以本作也想要做一个跟他差不多强度的BOSS。FANS们也要求隐藏BOSS要“像鬼一样强大”。另外，测试员曾经找到了合适的打法，于是我们就改成了令这种打法失效的设定，于是最后就是现在这样的强度了。在开发阶段，我也经常会去大阪亲自尝试挑战几次，不过果然还是打不过啊。（笑）不过如果是我能很快就打倒的程度的话，也就说明他并不是很强，所以我打不过去才是比较理想的。

关于“塞阿诺特”和十三机关之谜

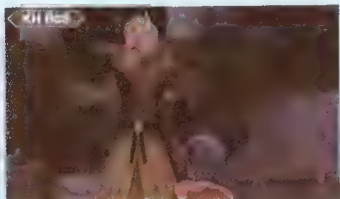
Q8

贤者的弟子塞阿诺特的真实身份是？

A:

是安姆丁斯和库拉达的合体，也就是阿库娅。

大师·塞阿诺特为了再次挑起键刃战争想出了大量的准备条件，然而在考虑具体手段的时候他已经衰老，所剩的时间不多了。为了再次年轻，他看上了泰拉，准备将泰拉引入黑暗并夺走其身体成为自己的新武器。这就是《KH II》中的“塞阿诺特”，被贤者安塞姆捡到，并收为自己头号弟子的青年。



▲大师·塞阿诺特虽然夺走了泰拉的身体，但是遭到了泰拉自己及想要夺回泰拉的心阿库娅的抵抗。



▲失去记忆之后被贤者安塞姆发现。



▲使用塞阿诺特之名被贤者收为弟子，开始了黑暗的深入研究。

暗之探求者安塞姆

塞姆纳斯



▲塞阿诺特的无心名为暗之探求者安塞姆，无存则名为塞姆纳斯。



Q9

机关的大衣和标记的由来是什么？

A:

记忆有关。

在《KH BbS》的一年后，贤者的弟子塞阿诺特与其他5位弟子集体舍弃了心。之后出现的无存就是塞姆纳斯，他设立的十三机关在很多地方都受到了人类时期的记忆的影响。不过由于塞姆纳斯的人类原型可以说是泰拉和大师·塞阿诺特两个人，所以记忆的来源也随着要素不同而有区别。



▲机关成员所穿的黑大衣，原本是大师·塞阿诺特穿的服装。

泰拉的标志



无存的标志



▲塞姆纳斯给机关成员所起的含有“X”的名字，这其实是与大师·塞阿诺特拘泥于“x”有着密切关系。

▲机关所使用的无存标志是泰拉等人师门标志的逆向变形。

Q10

忘却之城是如何成立的？

A:

忘却之城原本的形态是泰拉等人修行的启程之地。由于其地处光与暗的夹层这一特殊场所，为了防止被用于恶行而被人代代看守，一旦出现问题就会被加以封印。大师·埃拉库斯被打倒之后，阿库娅将此处封印，于是启程之地就变成了会将来访者诱向忘却的城堡。



▲阿库娅将启程之地封印之后，忘却之城诞生。不久之后十三机关在塞姆纳斯的指示下将这里作为研究据点之一来使用。

忘却之城原本的形态是泰拉等人修行的启程之地。由于其地处光与暗的夹层这一特殊场所，为了防止被用于恶行而被人代代看守，一旦出现问题就会被加以封印。大师·埃拉库斯被打倒之后，阿库娅将此处封印，于是启程之地就变成了会将来访者诱向忘却的城堡。

Q11

在“沉睡之间”中为什么会有阿库娅的铠甲？

A:

是因为阿库娅为了救泰拉而牺牲了自己。

阿库娅为了从泰拉·塞阿诺特中取回泰拉的心，而与其一同堕入暗之世界，在这时她脱下了自己的铠甲，并让铠甲带着泰拉的身体逃回了回去。所以贤者安塞姆发现到的青年塞阿诺特的身边还留有铠甲与键刃。之后塞姆纳斯将其放入了沉睡之间中。



▲阿库娅放弃了自己而将泰拉救了出去。



▲塞姆纳斯制作了沉睡之间，并将阿库娅的铠甲放进了进去。在那里他称呼铠甲为“朋友”。

隐藏动画蕴含的谜，暗示着系列今后的故事

——隐藏动画可以说是“《王国之心》系列”的传统了，本作中加入了一段名为“Blank Points”的隐藏动画。这个标题是指故事中的空白点吗？

野村：也有这层意思，不过在“《王国之心》系列”中，每次隐藏动画的标题都会指向下一款作品中的相关内容。比方说《KH I》的隐藏动画标题“Another side, Another story”，暗示的就是罗克萨斯。而《KH II FM》中的隐藏动画标题则是“Birth by Sleep”。所以虽然下一部作品的标题不一定会限制在“Blank Points”上，不过会与这

个意思相对应。

在隐藏结局中，塞阿诺特提到过，“泰拉寄宿在自己的心中的他人的心”，这是指谁呢？

野村：这个问题现在还不能回答，不过我想答案应该很明显。如果玩家仔细听了塞阿诺特的话，并且阅读了塞阿诺特报告的话，脑子里一定会出现一个比较合适的人物。

——贤者安塞姆对阿库娅说的“一切都是从睡梦中降生”是什么意思呢？

野村：在隐藏动画中，那些喊出“索拉”的人都已经不在这个世界上了。不过在《王国之心》的世界

里没有“死”这个概念，所以这些角色都有各自的情况，比如说有些人就沉睡在索拉的心里。如果他们能够被唤醒，那么他们也应该会再次回到这个世界上来，这就是“从睡梦中诞生”的含义。贤者安塞姆所说的话，就是在指这一可能性。阿库娅现在也处于不存在于光之世界的状态了，所以她也有着从睡梦中诞生的可能。

——那么是不是说那些角色将来还可能复活？

野村：是的。安塞姆隐藏在索拉心中的数据，其实就是与他们的复活有着一定关系的秘密。当安塞姆变成迪兹在暗中工作时，他对心和感情做了很多研究，不过他将最后的结论和详细资料都藏到了索拉心中。虽然有很多人认为《KH coded》的游戏内容就是寻找这些被

隐藏的数据，实际上并不是这样。在《KH coded》的结局中，娜米妮所提到的迪兹对索拉做了什么，其实就是指安塞姆所藏的数据。我们在今后的作品中会表明这些数据的真相。



Q12

塞姆纳斯为什么在找“觉醒之间”？

《KH I FM》及其他

A：为了寻找维恩图斯

觉醒之间是在《KH BbS》的最终章里阿库娅让维恩图斯沉睡的房间，在忘却之城中。从塞姆纳斯对阿库娅的铠甲叫“朋友”来看，他似乎还保留有泰拉的记忆，因此他也在找同样是朋友的维恩图斯，并令机关成员寻找觉醒之间。



醒之间中安睡。

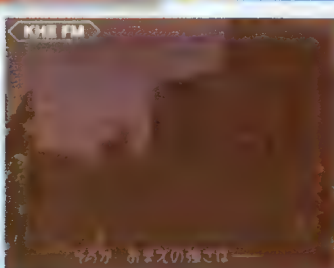
忘却之城的谜题只有阿库娅才能解开，因此机关成员都无法发现觉醒之间。

Q13

认识塞阿诺特的“留存的思念”的真正身份是？

《KH I FM》

A：是阿诺特在忘却之城中保存了阿诺特。



▲与索拉交战的“留存的思念”好像从索拉心中感受到了维恩图斯的存在。

泰拉篇的最后，虽然身体被夺走，泰拉的思念却寄宿在铠甲上企图抵抗大师·塞阿诺特。铠甲在那之后仍然一直留在键刃墓场中，并在《KH II FM》中作为“留存的思念”来与索拉交战。对自己选中的继承者却也能够使用键刃的索拉感到不信任，怀疑他是与大师·塞阿诺特有关的人，于是发动了进攻。

Q14

席格巴尔的过去发生了什么？

《KH I FM》及其他

A：他是大师·塞阿诺特的同谋。

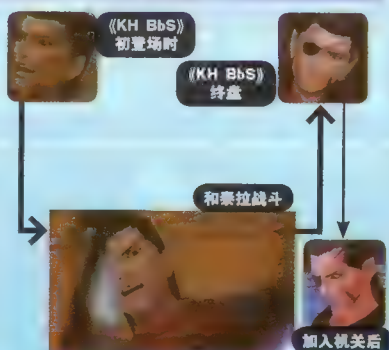
机关2号席格巴尔在人类时期的名字是布莱格，并且是大师·塞阿诺特的同谋，所以他比谁都清楚作为“恢复青春的塞阿诺特”的无存塞姆纳斯的事情。经常说出些有深意的话，与塞姆纳斯用平等的口气对话也是因为这一点。



▲虽然布莱格加入了塞阿诺特的计划，不过好像作为回报做出了什么约定。

独眼和伤疤的由来

布莱格协助大师·塞阿诺特夺取泰拉的肉体，为了引出泰拉体内的黑暗而对他挑起了战争。不过由于泰拉释放出黑暗力量之强超出了他的想象，造成了他右眼失明和脸上负伤的结果。此外，在那之后布莱格的耳朵变尖了，茶色的眼珠也变成了金色，这都是受到了一起行动的大师·塞阿诺特的影响。



与过去相关的数段台词

“为什么总用哪种眼神瞪我？”



“那家伙也用那种表情看着我！”



注 这里的“表情”是指在维恩图斯篇与阿库娅篇最后在键刃墓场，被冻住的维恩图斯受到布莱格的挑衅之后的表情。



自己的表情想到了在索拉体内寄宿的维恩图斯。

“那是多少年前了呢……手持钥匙型的剑的家伙们在这里出现——进行了一场很大的战争。在那些家伙的身影消失了之后，一个失去了记忆的男人倒在了这里。”



注 这是指在《KH BbS》最终章阿库娅与泰拉·塞阿诺特的战斗。

“不愧是被键刃选中的人，不过比起之前那些家伙你可真是太次了。”



注 “之前那些家伙”是指与自己战斗过的泰拉、阿库娅，以及维恩图斯、大师·塞阿诺特和瓦尼塔斯。



《王国之心III》之外还有两款《KH》游戏正在进行构思

—— 掌机上的三款作品《KH Days》、《KH coded》、《KH BbS》终于全都发售了，您有什么感想吗？

野村：很辛苦，不过也充满了乐趣。我们在各方面都进行了挑战，并且发现了可以在今后继续使用的要素。尤其是在考虑对应不同主机的硬件要设计出什么样的系统这方面也很有收获。比方说，在PSP上，我们可以使用类似系列传统的操作，这样我们就能做出追求爽快感的作品。而在NDS上没有模拟摇杆，所以我们就将重点从爽快感放到了自定义组合这一方面。而在手机上的这款作品则让我们挑战了怎样用简单的效果让玩家感到是在玩《KH》。从这些经验之中，我觉得我们得到了很多今后也一定会利用到的知识。

—— 现在《KH BbS》的海外版正在开发中，这个版本与日本国内版会有什么区别吗？

野村：剧情基本不会做太大改动，不过其他部分会做出各种调整。比方说游戏的难度会在Proud难度之上再加入Critical难度，另外还根据情况对一些剧情过场做了少量改动。在雪糕音乐小游戏“Rhythmic Ice”中会加入更多的歌。此外，键刃的种类也会增加。战斗的平衡性方面，对于玩家比较注意的部分也会做出进一步调整。

—— 在日本会像《KH I》和《KH II》那样推出含有海外版改动内容的最终混合版吗？

野村：嗯……以前我曾经回答过“现在还没有这个打算”，却被理解为“不会推出”，所以我没法回答这个问题。不过海外版的配音是很豪华的，发售最终混合版好像也不错……不过，发售《KH II FM+》的时候我们附加了《王国之心 记忆之链 重制版》，所以我希望推出最终混合版的玩家们可能也抱有很大的期待。但是我还是要

说，我们不会再做出那种大动作了（笑）。

—— 现在《KH BbS》已经完成了，接下来的《KH》作品是怎样的情况呢……

野村：虽然《KH III》在《FF Versus XIII》完成之前没法开工，不过接下来的作品现在已经在制作中了。在我的构想中，其中一款希望能在今年内发售，而另外一款我则希望能在明年发售，并且同样是一款有着多位主人公的作品。顺便说一句，在《KH BbS》中，隐藏动画“Blank Points”的最后，索拉再次踏上旅程这部分，预定将会与《KH III》有紧密的联系。

—— 这是说《KH III》将会是到目前为止的故事的后续吗？

野村：是的。我听说有些FANS猜测《KH III》将会是系列的终结，实际上不是这样，现在已经发售的《KH》系列作品，加上将在今后发售的《KH III》，其实只是一个更大的系列之中的第一部。“《KH》系列”的主人公是索拉，而现在正在展开的只是第一部“塞阿诺特篇”的内容。说起来塞阿诺特不是从《KH I》开始就一直作为敌人出现

了嘛。—— 原来是这样，也就是说，《KH III》只是塞阿诺特篇的完结？

野村：可以这么说。所以，即使塞阿诺特篇结束了，索拉也有踏上新的冒险旅程的可能性。

—— 就是说，不会出现“索拉的故事结束了，一个新主角的故事将要开始”这种情况了？“《KH》系列”的主角始终都是索拉吧。

野村：是的，“《KH》系列”的重点之一就是：主人公索拉并不是一个特别的角色，他只是个普通的男孩。的确，他的心可以和维恩图斯等人的心联系起来，不过他并没有从谁那里继承什么，在那之外他只是个随处可见的普通小孩。索拉是会令玩家将与其自己的身分重合到一起，并且能令玩家感到“即使我不是什么特别的人，我也能够与他人联系在一起，去完成各种各样的事情”。在《KH BbS》中令索拉再次出场也是为了回应各位玩家的期待。隐藏动画也正是象征了这一点，所以请一定要亲自观看到游戏里的隐藏动画，并且也请期待索拉今后的活跃。

Q15

机关3号~8号在人类时期都是什么样的人？

《KH Coded》詹姆斯

A: 他们在光辉庭院担任光辉庭院的守卫工作。

在本作中，除了席格巴尔之外，机关3号~8号的过去也有一部分情报判明。3号~8号等人作为贤者的弟子平时担任门卫之类的职责。而阿克塞尔和塞克斯在少年时代则是非常好的朋友。



▲阿克塞尔与塞克斯是儿时玩伴这件事在对话中能够感觉出一些苗头。



▲作为朋友的利亚和艾萨。在《KH BbS》的时间里他们好像有进入贤者之城的野心。



▲6号之前的成员设立了十三机关，他们在人类时期是贤者的弟子。



▲塞克斯西恩说使用敬语是因为在人类时期受到维克森等人的照顾。

▲这两位是光辉庭院城堡的门卫。

Q16

贤者安塞姆后来怎么样了？

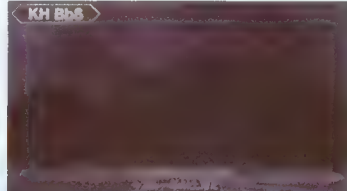
《KH III》詹姆斯

A: 在暗之世界沉睡。

被6位弟子亲手放逐到虚无世界的贤者安塞姆在《KH II》中想要将弟子们的无存所作出的“人之心的王国之心”分解，不过却卷入了机械的爆炸之中。原本以为已经被消灭了的贤者安塞姆在《KH BbS》中得知他来到了暗之世界。



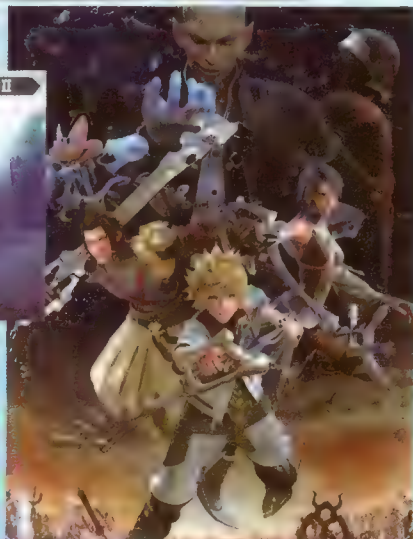
▲被从光辉庭院放逐出来的贤者安塞姆为了向弟子们复仇而利用了索拉和利库。



▲被炸飞到暗之世界的贤者安塞姆除了与索拉相关的记忆还保留之外，其他的记忆全都丧失了。



▲贤者虽然想要用自己做出的机械将心数据化，然而情况并没有按计划发展，机械出了大问题。



向阿哲先生提问!

《王国之心 梦中诞生》剧情之谜

看了最终章结局中索拉和维恩图斯的对话想到的、游戏序章中与维恩图斯相联系的“刚刚诞生的心”就是指索拉吗?

野村: 是的, 其实一开始想要设定的是出生之前的索拉, 不过海外有人提出意见说: “还没有诞生的话不应该有心。”所以就改成现在这样了。

——在索拉的帮助下维恩图斯苏醒了, 不过一开始眼神还是很空洞, 在第一次见面的时候面对泰拉和阿库娅的问题就好像睡着了一样。

野村: 虽然是苏醒了, 不过当时维恩图斯的心还没有完全成型。说起来这种感觉与《KH Days》中第一周的罗克萨斯的情况是一样的。

——本作中提到了“继承仪式”, 这是能够使用键刃的必要条件吗?

野村: 原本是这样的。不过虽然说是仪式, 其实只是继承者握住被继承者的键刃而已, 从键刃大师处接受这个仪式, 并且有相应的力量的话, 键刃就会选中其作为继承者, 并出现在其面前。无论是泰拉还是维恩图斯全都经历过这种仪式, 现在只有索拉是例外。

——虽然只有键刃大师才能施行继承仪式, 不过泰拉也让利库继承了他的力量, 这可以看成泰拉也成为了键刃大师吗?

野村: 不, 泰拉的师父埃拉库斯并没有授予他这个称号, 虽然大师·塞阿诺特多次抬举泰拉并称呼他为大师, 但那是无效的。不过, 泰拉所缺的只是一个正式称号而已, 他本身是具备大师级别

力量的, 这一点埃拉库斯也给予了认可, 所以能够让利库继承他的力量。

——阿库娅篇在命运岛上的剧情, 阿库娅当时是准备让索拉或者利库继承她的键刃吗?

野村: 是的。阿库娅与索拉和利库见面的时候, 正是她在考虑可能会不得不与泰拉战斗的时候。她原本准备令索拉继承她的力量, 不过得知利库已经继承了泰拉的力量之后, 她担心索拉和利库将来可能也会像自己与泰拉一样不得不进行战斗, 于是她放弃了令索拉继承的想法。这就是“不能与被选中之人走得太近”、“不能让他们走上同样的道路”这两句话的含义。阿库娅告诉索拉, 在利库走上歧途之时要帮助他, 这其实也是她将自己的情况与索拉重合之后的想法。

——索拉、利库和凯莉在《KH I》的时期已经将泰拉和阿库娅给遗忘了吗?

野村: 是的, 在《KH I》中凯莉自己也说过“来到命运岛之前的事都记不住了”这种好像失去了记忆一般的话, 而索拉只是单纯地忘记了而已。原本一个4、5岁的小孩子基本都记不住第一次见到又没说过几句话的陌生人吧, 应该说反过来才有些不自然。不过因为泰拉对利库说过“今天的事不要对任何人说哦”, 所以也有利库记得但是从没提过的可能性。

——泰拉篇中爱洛公主(Aurora)的心并不是被泰拉夺走的, 那究竟是谁夺走的呢?

野村: 设定上来说是大师·塞阿诺特和梅尔菲森特。在《KH I》中曾有过她和无心这种暗之存在夺走人的心的情况。心中还有光的泰拉并不是暗之存在, 所以他无法夺走爱洛公主的心。

——扎克所提到的“像泰拉一样”的英雄是指谁呢?

野村: 与原作相同, 这里指的是萨菲罗斯。在《KH I FM》和《KH II》中萨菲罗斯都被描写为暗之存在, 不过在《KH BbS》这个时期, 他是不是暗之存在这一点还不能确定。

——在泰拉篇中, 泰拉的脑海中出现多次的神秘影像是什么意思?

野村: 首先在谜之荒野向大师·塞阿诺特打听假面少年的名字的时候看到的阿库娅和维恩图斯被打倒的影像, 是对未来的暗示。在命运岛上将利库选为继承者的时候, 他看见的是利库的未来的闪影。不过, 这并不是说泰拉有着能够预见未来的能力, 而是为了表现他与利库的未来而加入的演出效果。

——对大师·埃拉库斯刺出最后一击的是大师·塞阿诺特吗?

野村: 虽然为了避免太残忍的描写导致这里的表达有些难以理解, 不过确实是这样。泰拉因为亲眼看到了这一幕, 于是当得知大师·塞阿诺特要在键刃墓场对维恩图斯和阿库娅下手时, 愤怒地说出了“不仅仅是我的父亲埃拉库斯……”这里要补充一下, 泰拉所说的“我的父亲”是因为埃拉库斯对待泰拉就像自己的孩子一样, 并不是说他们两人是真正的父子。另外, 埃拉库斯在最后倒下的时候是与泰拉重合的, 这个场面其实还有一层重要的含义。

——在维恩图斯篇的回忆过场中, 有着大师·塞阿诺特带领Neo Shadow

这种无心包围住维恩图斯的场景, 无心第一次出现在光之世界的时间, 难道不是像《KH I》的《安塞姆报告I》中所写的, 是在贤者安塞姆的弟子塞阿诺特进行黑暗实验的时候吗?

野村: 从《KH II》中伊安·西特的话可以得知, 无心与人心中的黑暗密不可分, 所以是自古以来就存在于世上的。因为暗之存在能够取出心中的黑暗, 所以大师·塞阿诺特可以亲手召唤出Neo Shadow。后来以塞阿诺特为首的贤者安塞姆的弟子们开始了关于心之暗的研究, 并且生产的是大量的人工无心。

——在本作中, 世界之壁还没有被无心等黑暗势力给打破, 而且积木船也还没被开发出来, 那么唐老鸭和果菲是怎么来到不可思议之塔的呢?

野村: 可以看做是依安·西特帮他们到达的, 原本不可思议之塔就是位于夹层的世界之中, 与其他的世界之间的关联规则有些不太一样。另外, 唐老鸭等人在《KH II》中再次访问不可思议之塔的时候, 虽然有在《KH BbS》中留下的印象, 不过却也说出了“这座塔真是不可思议啊”这种话, 其实是因为塔内的构造改变了所以才觉得不可思议的(笑)。

Unversed的性质与无心很相似吗?

野村: 是的, 无心是从心中的黑暗之中诞生, 而Unversed则是从负面的感情之中诞生的, 所以说应该是亲戚吧。(笑) 由于二者的本源近似, 所以在设计的时候也采用了相似的概念。不过, 与无心在追求心相对的, Unversed则是随着瓦尼塔斯的意志和感情来行动, 这点来说是完全不同的。比方说, Flood这种

其他的谜

Q17

梅尔菲森特想要征服世界的动机是?

《KH I》

A: 是她从大师·塞阿诺特那里得知的情报。

在《KH I》中, 梅尔菲森特率领无心军团夺走了光之公主的心。因为她曾经听大师·塞阿诺特说过“收集公主的心就可以统治世界”这样的话。



▲动摇泰拉的心是得到情报的交换条件。
▶利用公主的力量打开钥匙孔的目的是为了拉拉能够使用键刃的利库。



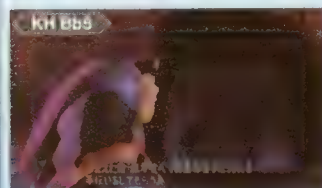
Q18

皮特为什么被关在了牢里?

《KH II》

A: 因为他在梦幻节上说出了践踏别人的心的话, 所以被投入到了监狱里。

在《KH II》中, 被关在异空间的牢房里的皮特被梅尔菲森特所救。在《KH BbS》中, 由于他在梦幻节上说出了践踏别人的心的话, 所以被投入到了监狱里。



▲梅尔菲森特对狱中的皮特伸出了援手。



▶皮特被梅尔菲森特救出之后, 为了报答这份恩情, 而开始积极增强无心军团的实力。

Unversed就表现出了焦躁的情绪。

——在《KH1》中，索拉用“人之心的键刃”刺向了自己，释放出了自己与凯莉的心，同时诞生了他的无心和无存。那么大师·塞阿诺特以及泰拉·塞阿诺特用键刃刺向自己的时候，是否也出现了他或者是泰拉的无心呢？

野村：关于这个暂时还不能挑明。不过，大师·塞阿诺特用键刃刺向自己之后所出现的“留存的思念”并不是无心，现在只能说明这一点。

——瓦尼塔斯说阿库娅是“后备”，这是指x刃的后备素材吗？

野村：是的，是为了准备维恩图斯无法和瓦尼塔斯融合的时候的“后备”。阿库娅是绝对认可光之力的埃拉库斯所认定的正统键刃大师，因此她有着极强的光之心，所以可以用来当作融合维恩图斯失败之时的x刃素材。

——对比一下机关成员的人类时代和机关时代的形象，我们可以发现除了塞阿诺特之外，只有艾萨和布莱格的耳朵形状及瞳色发生了变化，这是为什么呢？

野村：这是他们与塞阿诺特有着紧密关系的特点。布莱格在与泰拉战斗中负伤，而在他去找塞阿诺特抱怨之后形象就有所变化了，说明那段时间里塞阿诺特对他做了些什么手脚。

——罗克萨斯作为“索拉+维恩图斯”的无存能够使用键刃，但是为什么作为“泰拉+大师·塞阿诺特”的无存的塞姆纳斯无法使用键刃呢？

野村：关于这点还是保留神秘感吧。或者说他是故意不使用的说不定哦。

——在《KH1》中，作为贤者的弟

子塞阿诺特的无心的那个男人（夺取利库的身体之前的暗之探求者安塞姆）在命运岛出现，是因为那里是大师·塞阿诺特的故乡吗？

野村：可以说也有这个原因，不过如果他还保留有泰拉的记忆的话，也可以说是因为关注利库吧。泰拉和大师·塞阿诺特两个人的特点是如何分开的，在谁的身上有谁的记忆和心，这些都是今后的故事中的关键。

——也就是说，在利库体内沉眠的暗之探求者安塞姆也可能保留有泰拉的某一部分？

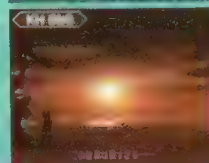
野村：这也是联系着今后的故事的谜，还请大家自行想象吧。



番外篇

与之前的作品的关联

“这个世界太狭小了”



交汇的心会化为力量



是在做梦吗？



我们是朋友了，所以要记住哦



新的肉体作为容器



Q19

《KH1》

《小熊维尼》这本画册为什么在梅林家里？

A：这是拉格纳之兄及梅林的家。

梅林在《KH1》中曾经说过这本书不是他的，而是不知道什么时候放到了他的包里。在《KH BbS》中看起来就像是他掉到地上的，之后泰拉将书捡起来并交给了他。



▲梅林从泰拉手里接过了这本书并加以保管。

◀作为“百亩森林”的入口，这本古老的书籍对梅林来说也有很多谜题在里面。

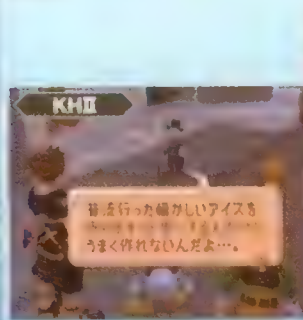
Q20

《KHII》

史高治为什么想要做冰棍？

A：从原本就对冰棍感兴趣。

在维恩图斯篇中休伊等人制作雪糕的机器原本就是史高治的。因为原本就想要做冰棍，所以在《KHII》中我们能够看到他做冰棍感兴趣。



▲三只小鸭使用的机器就是史高治的东西。

◀《KHII》中史高治说，想要让曾经在镇上流行过的冰棍潮流再次复活。

去年东京游戏展期间，不管是家用机平台还是掌机平台公布的新作都是屈指可数。因此这款集结了业界众多名家的原创RPG大作《最后的战士》就显得格外耀眼，再加上它是动作天尊Capcom时隔多年后重新推出的RPG项目，因此玩家对它的期待度相当高。游戏由Capcom和Image Epoch（代表作：“《光辉圣约》系列”、《七龙战记》等）联手开发，动作游戏天尊和RPG制作新锐携手的本作，相信会给玩家们带去全新的游戏体验。而就在上个月，游戏终于宣布将于今年7月15日正式发售，让我们一起期待这个日子早日来临吧。

以最强之名为目标的RPG！ 战斗吧，直到你成为最后的强者！

LAST RANKER™

文 雷伊

RPG

最后的战士

制作人 **松川美苗**

代表作
《逆转裁判 新生的逆转》
《逆转裁判4》

剧本 **野岛一成**

代表作
《最终幻想VII》、《王国之心II》

人设 **吉川达哉**

代表作
《龙战士》系列、《鬼泣4》

监督 **新纳一哉**

代表作
《世界树迷宫》、《七龙战记》

作曲 **下村阳子**

代表作
《王国之心》、《街头霸王II》

剧情 STORY

天仰民族坎塔雷拉（カンタレラ），这里是主人公吉格的故乡。但是他却厌烦了这里周而复始坚守传统的生活，想要寻找真正的人生价值。为此，吉格选择了抛弃自己的好友法兹和故乡坎塔雷拉，投身于以力量作为唯一基准的组织——战侯机构巴扎尔塔（バザルタ）。巴扎尔塔是统治这个世界的最大组织，拥有足足10万名战士，而其最重要的两个准则就是：决出最强，

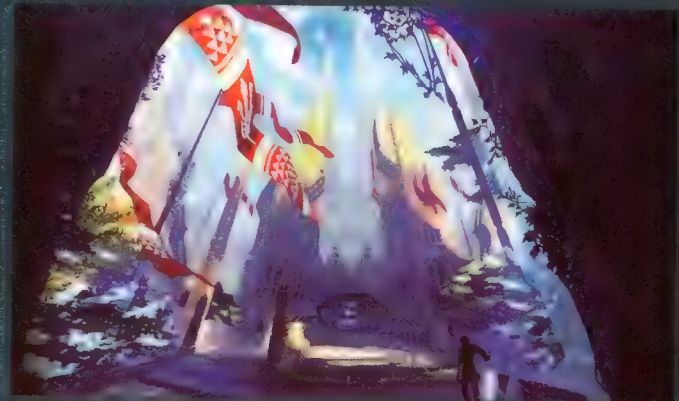
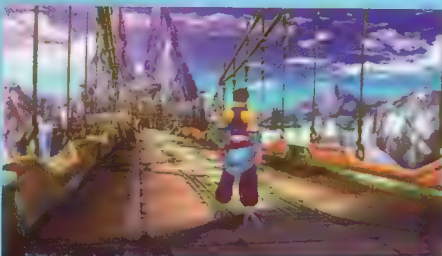
培育强者。战侯机构追逐强大理念的最直观的象征，就是战士排位赛。通过战士们之间的比试，决出排名。强者能够获得地位、名誉，而弱者就只能屈从于强者，忍受各种制约。对于追求自己人生价值的吉格来说，将力量视为一切的机构单纯的行事态度，正是他得到自己所追求的价值捷径。

战侯机构巴扎尔塔

世界人口的绝大多数、以及10万人的战士所属的组织，这就是战侯机构巴扎尔塔。至于这个组织是由谁、出于什么理由而创建的，外界并不知道。支配着这个世界的战士排名，令强大的战士们占据中枢位置，是个绝对以实力说话的机构。

穿过首都甘多亚（ gandou ）的门，人们都会为眼前的景象所

倾倒。耸立于远处高山上的巨大巴扎尔塔机构的城堡雄伟庄重，这正是世界的中心，一个支配者应有的姿态。



主人公

吉格

Zig

边境的狮子

声优：神谷浩史



“我要加入战侯机构，然后变得更强，终有一日我会不输给任何人，屹立于顶点！”

出生于边境民族·天仰坎塔雷拉的年轻战士。不过由于讨厌这种只是维持传统，看不到未来的生活，他选择了离开故乡，投身于战侯机构巴扎尔塔。他坚信只要不断战斗逐渐变强，最终屹立于排位者的顶点，他就能找到自己生存的价值。

战士排名

从属于战侯机构巴扎尔塔的战士们，根据自身的实力情况会进行排名，而这种明确的排序就被称为战士排名。在排名战中打倒其他排位者夺取排名、或者作为修炼的褒奖获得排名——排位者们的所有活动都会反应在战士排名上，排位每天发生着变化。最近刚从边境赶来



的新人排位者吉格，从95001位开始了自己争夺第一的生涯。

天仰民族坎塔雷拉



与战侯机构巴扎尔塔没有瓜葛，以自己独立的文化、思想为基础在边境过着放浪生活的民族。主人公吉格和其好友法兹原本都是该民族的一员，而使两人最终背道而驰的契机，到底是什么呢？

萨尔巴特雷王室

作为巴扎尔塔创立基础的两大王室之一。操纵二刀流、使用无双剑术的武王萨尔巴特雷（サルバトーレ）三世，以他为中核创建的巴扎尔塔机构，开创了以实力作为绝对价值观的新世界。

但是，萨尔巴特雷家族却没有能够维持强者辈出的局面，其权力地位受到了严重威胁。讽刺的是，这个

由他们所创建的机构、这个以实力说话的世界，最终使其家族走向没落。

时光飞逝，最近在排位者之间流传着这样一个传闻：继承萨尔巴特雷家族技能的少女似乎出现了。



莲

Ren

『我们既是同期成员，也是对手。让我们共同努力吧！』

声优：井上麻里奈



女主人公

亡国的骑士皇

和吉格同期加入战侯机构巴扎尔塔的少女。身为没落的“萨尔巴特雷”王家的后裔，她的目的是在战斗中扬名立万，最终复兴王室。和单纯追求“强大”的吉格不同，对莲来说，强大只不过是达成自己目的的一种手段。与吉格是同期成员，并共同完成了宣誓仪式，两人不知不觉中建立了一种缘分。

声优：中村悠一

『难道认为我们两人会一直坚守传统的只有我吗？难道认为我们情同手足的只有我吗？』



法兹

疯狂的剑兽

和吉格一样原本也是坎塔雷拉人。和吉格从小一起长大，两人关系非常要好。与抛弃了故乡的吉格不同的是，法兹一直作为下任族长坚守着坎塔雷拉的传统，但是造化弄人，他被逃脱不了的命运所翻弄。在与吉格重逢时，他的立场发生了巨大变化，将曾经的朋友视为宿敌并挡在了其面前。



哈斯

天上天下彷徨之剑
声优：美智二

Rank No.1

左手冰枷、右手神剑

七骑士之一，战士排名第1位。也就是说他是这个世界上拥有最强实力的人。除了变强之外对其他任何事情都没有兴趣。与强者的对决对他来说是至高无上的乐趣。虽然现在已经变为了实力最强者，却开始苦于找不到能够与之匹敌的对手切磋武艺。

Rank No.2

尤利

声优：斋贺みつき

光弓之天秤

不仅是剑技出色，在智略方面也有着出色才华。容貌端丽，上天给了他太多与生俱来的优点。不过他从来不会为此而骄傲。他持有一支根据他自己的意愿而行动的直属战士部队。规模与军队相当，在战候机构内有着很高的权力。

Rank No.3

罗莎

声优：远藤绫

在七骑士中排名第3的才女。有着出色的弓术，无论距离目标有多远，她都能一箭命中目标。正因为她有着这样惊人的实力，所以也被人称为“最强少女”。将守护世界的秩序和规律作为自己的使命，她那散发着忧郁气质的眼神，始终紧盯着这个世界。

君临世界顶点的七骑士现身!

七骑士能够驱动世界

掌管战候机构巴扎尔塔的绝对存在

七骑士

战候机构巴扎尔塔作为游戏中的重要势力，是一个统治着游戏中各个国家的组织。全世界的战士们都属于这个组织。战士们从战候机构中获得战士排名，排名越靠前就意味着持有越大的权力，而七骑士就是屹立于该排名巅峰的七位战士。七骑士在战候机构中的权力是绝对的，他们的动向甚至足以左右世界发展的方向。不过，现在七骑士中只有6人，排名第7的位置处于空缺状态，这就引起了各方对这个空位的争夺战。

立法、裁判、治安维持
全部七骑士的仕事

战候机构握于七骑士之手

主人公格被告知了七骑士的事情。七骑士所拥有的权力甚至能影响到司法、立法、治安维护等中枢职能。



Rank No.4

塞布利拉

Zebirila

得到一切的武器商人

声优：银河万丈

拥有这个世界上最大财力的富翁，是一位武器商人，利用其财力得到了第4位的排名并跻身于七骑士之列。投入以天文数字来计算的金钱建造而成的，世界上惟一且最大的兵器“要塞战车”，便是其“实力”的最有力证明。身上有很多证明其财力的物品，比如众多黄金饰品以及嵌入右眼的宝石等。



Rank No.5

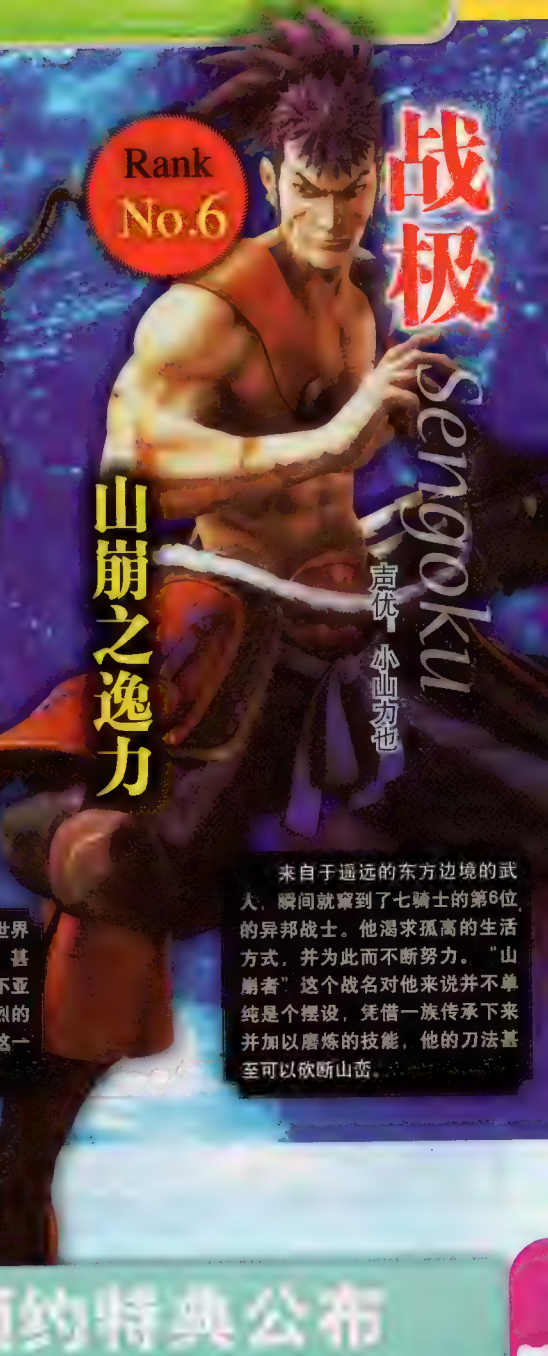
美和咒术的探求者

声优：三石琴乃

排名第5，散发着才气的美貌咒术师，是目前世界上仅存的咒术使用者之一。她有着强烈的求知欲，甚至一人读遍了世界上最大的书库中的所有藏书。不亚于其近乎疯狂的求知欲的是，她对美貌也有着强烈的探求之心。不过她究竟为什么会如此追求美貌，这一点无人知晓。

诺玛

Norma



Rank No.6

山崩之逸力

声优：小山力也


战极

Sengoku


来自于遥远的东方边境的武人，瞬间就窜到了七骑士的第6位，的异邦战士。他渴求孤高的生活方式，并为此而不断努力。“山崩者”这个战名对他来说并不单纯是个摆设，凭借一族传承下来并加以磨炼的技能，他的刀法甚至可以砍断山峦。

主题曲确定

本作的主题歌名已经确定为《Ultimate》，演唱者为日本著名乐队UVERworld。对于这支乐队，动漫粉丝们想必不会陌生，因为他们曾负责过《BLEACH》、《机动战士高达00》的歌曲演唱。乐队的主唱TAKUYA表示，《Ultimate》这首歌曲是“以主人公吉格的视角为概念，以更好地烘托游戏的世界观为目标而创造的歌曲”，如果这首歌能够成为游戏出彩的一个部分，那他们会相当荣幸。



预约特典公布



以《机动战士高达00》为原作的《LAST ANKER》是一款以高达00世界观为基础，讲述主角吉格在宇宙中冒险的故事。游戏将于2010年10月22日发售，支持PlayStation 3和Xbox 360平台。预约特典包括：限定版游戏盒、限定版游戏封面、限定版游戏手册、限定版游戏音乐CD、限定版游戏原声带、限定版游戏周边商品等。

围绕第7的位置而展开的激烈战斗

七骑士拥有着世界政治、经济等所有方面的决定权。也就是说，他们实际上就是目前世界的支配者。不过目前七骑士中有一个位子空着，为了得到莫大的权力，战候机构的战士们围绕着七骑士的空余位子，进行着激烈的战斗。

而本作的主人公吉格作为排名第8位的强者“泰龙”的手下，也在

进行着激烈的排位赛。有一天，七骑士的身影突然出现在了面前，想要跻身七骑士之列的吉格勇敢地向他们挑战，却惨败而归。而另一方面，其主子泰龙却也对七骑士的位子虎视眈眈，与第8位的战极展开了对决。在经过了一堆曲折的事情之后，吉格也离开了泰龙，独自展开了修罗道。

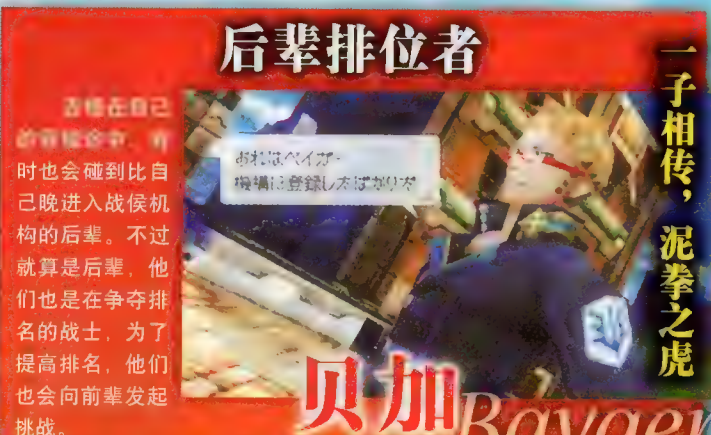


▲诺玛的咒术召唤出了无数手臂向吉格袭来，“美和咒术的探求者”这个名号，可不光光是个摆设。



天才剑士的华丽剑技

▲尤利的连续攻击如行云流水般流畅，才两下攻击就把吉格的HP打掉了近一半。



后辈排位者

吉格在自己前来的途中，有时也会碰到比自己晚进入战候机构的后辈。不过就算是后辈，他们也是在争夺排名的战士，为了提高排名，他们也会向前辈发起挑战。

おれはベイガー
機構に登録したばかりだ

贝加 Bayger

声优：柿原彻也

比吉格晚加入机构的后辈排位者。使用独特的“泥拳”作战，对自己独特的战斗风格很有自信。作为新人以意想不到的速度不断更新着排名。曾多次出现在吉格的面前，不过对于这位排名比自己还要低的“前辈”，他的言行始终充满挑衅。

▲贝加发动独特的技能“泥受”，看起来貌似可以提升自己的防御力。



▲吉格与手持双剑的哈斯进行对决，面对所有战士中排名第1的强者，这场战斗的结果其实很明显了吧。

▲举起自己爱刀的战极，曾经将无数对手斩于刀下的东方刀术究竟有多强大的实力，吉格将亲身体会。



只用一刀，就将对手斩断。



一发必中的弓箭，利落地向目标逼近

法兹再次出现

法兹是吉格的好友，和他一样出生于坎塔雷拉。由于吉格抛弃了自己的故乡离法兹而去，因此两人的重逢并不是叙旧，而是拔刀相向。抱着对吉格的这股仇恨之情，法兹也成为了一名战士，挡在了昔日好友前进的道路上。

这套服装，是不是有点眼熟？

起了七骑士之一的某人，法兹与其之间



俺は生き延びてやる…!

泰龙 Tylong

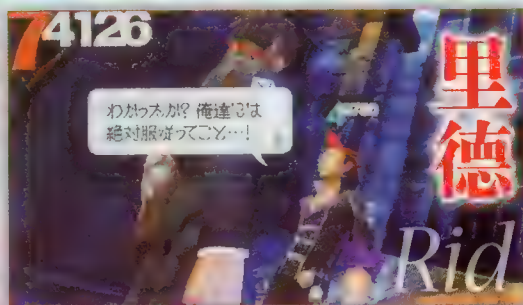
声优：安元洋贵

钢之侠客

在首都甘多亚恶名昭著的泰龙家族的领袖，统治着首都内唯一的自治区「泰龙租界」。仿佛是为了证明自己虽然排名第8位，但在实力上和七骑士不相伯仲，所以现在正在策划着打倒七骑士夺取其位子。有人从他讨厌拘谨、只为满足私欲的行为中，认为他是个暴君并厌恶他。七骑士中的战极就是这些人中的先锋。

「哥，废物们！还不快欢迎新来的！」

▲成为排位者没多久，吉格就遇到了泰龙，并被强制性地成为了他的手下。



声优：KENN

泰龙家族的少爷，可以称之为泰龙的右腕的男人。外表看上去像个混混，而其实际的言行也的确如此。负责照顾刚进泰龙家的吉格。不过在这个实力支配一切的世界，他不允许吉格和他顶嘴。



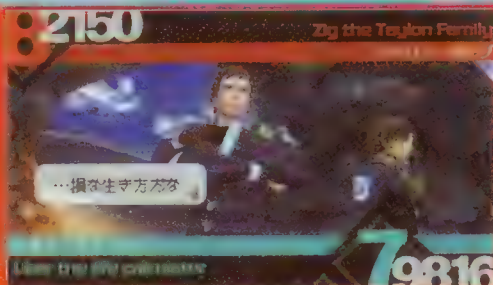
Keyword 首都甘多亚

受最弱排位者波德（ポッド）的推荐，吉格加入了战侯机构。成为排位者一员的他，以首都甘多亚为根据地，向着更高的排位不断努力。在甘多亚不仅有排位者的宿舍和武器店，在这里的修炼板上，玩家也可以接受战侯机构颁布的各种“修炼”（即任务）。有效活用各种设施，以高位排名为目标努力吧。



修炼

“修炼”其实就相当于其他游戏中的任务，其内容多为讨伐危险的不法分子、寻找贵重品、对世界进行调查等。对于吉格以及其他排位者来说，修炼是磨炼自己实力的一种手段。修炼成功后不仅能够提升属性，同时还可以获得贵重品，不过有些时候其他排位者也会对吉格进行妨碍。



▶ 讨伐危险的修炼，只要成功击倒目标敌人即可成功。



声优：羽多野涉



玛吉斯 Makis

Makis

▲有时候其他排位者会想和吉格做交易，如果否决他们，那么战胜他们后排位和报酬都能归自己所有。

自称“排位导演”的奇怪男子。为了让吉格能够在战士排名中迎难而上而为他提供各种建议。他看起来不像是排位者，不过目前其真实身份、目的都还是谜。他为什么会“免费”为吉格提供各种情报，在这背后究竟有什么深层次的原因呢？

排位导演



「我就想帮帮像小吉这样的人，当然是免费的！」

围绕SP槽展开的深奥战斗系统

本作的战斗，基本上是由吉格一个人来进行的。战斗是以即时进行的，通过按下各个键位，吉格就会采取对应的行动。在游戏过程中，玩家必须时时刻刻根据所处的情况来决定自己所采取的行动，战斗过程紧张感十足。

体力槽

位于画面最上方的红色槽，以及其右端所表示的数字，代表的就是吉格的体力。当体力减少时，槽也会跟着一起变短，变为0的话就会Game Over。此当体力减少时，就应该及时用技能等来进行回复。



SP槽

采取攻击、防御等所有行动都会消耗SP槽。因此，当SP槽耗尽后也就意味着吉格将无法采取任何行动。不过SP槽会随着时间的经过而慢慢回复。另外，SP槽的总量会随着等级的提升而增长。

防御

按住△键不放时，吉格就会做出防御动作来格挡敌人攻击。成功防御住敌人进攻可以使所受伤害减轻，不过防御受到的伤害也会相应地增加。另外要注意的是，在防御过程中SP槽不会回复，因此只在对手发动攻击时防御才是最好的。



▲防御时受到的伤害会减轻，但防御时受到的伤害也会相应地增加。另外要注意的是，在防御过程中SP槽不会回复，因此只在对手发动攻击时防御才是最好的。

主武器

吉格右手握着的剑是主武器，按□键为弱攻击，△键为强攻击。弱攻击消耗的SP槽较少，相应的，威力也比较低。而强攻击则反之，SP槽消耗量大但威力也高。另外，弱攻击和强攻击进行组合的话，可以形成连续攻击。



▲吉格右手握着的剑是主武器，按□键为弱攻击，△键为强攻击。弱攻击消耗的SP槽较少，相应的，威力也比较低。而强攻击则反之，SP槽消耗量大但威力也高。另外，弱攻击和强攻击进行组合的话，可以形成连续攻击。



副武器

随着游戏的发展，玩家会获得一些副武器。在装备了副武器的情况下按○键就可以使用它们，比如装备的是短剑的话就会发动二刀流斩击等，让攻击手段变得更加丰富。

▲装备副武器后，在装备了副武器的情况下按○键就可以使用它们，比如装备的是短剑的话就会发动二刀流斩击等，让攻击手段变得更加丰富。

技能

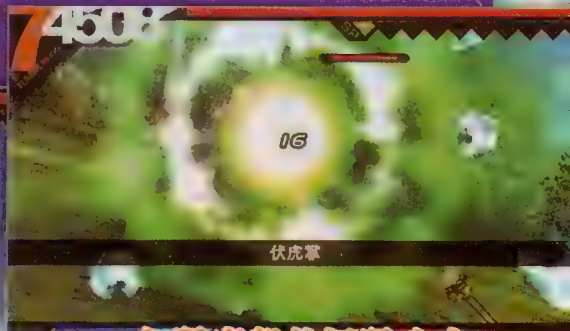
随着游戏的发展，吉格会学会各种各样的技能。如果事先设定好的话，按B键就可以在战斗中发动了。技能有很多类型，包括回复体力的“治愈”、发动攻击的“伏虎掌”等，花样繁多。不过技能的使用次数是限定好了的，不能没有限制地任意使用。而且使用技能也需要消耗大量SP槽，这样就会对采取其他行动造成影响，因此使用技能的时候非常重要。

▼吉格举起两把剑摆好架势，发动技能 Next X III 全身被红色的斗气所笼罩



吉格身上散发着斗气

ネクストXIII



伏虎掌

如猛虎般的迅猛攻击

▲吉格使用技能时，全身会被红色的斗气所笼罩，这样就会对采取其他行动造成影响，因此使用技能的时候非常重要。

决定胜负的Break槽

位于战斗画面下方的Break槽是本作战斗中的一个要点。当该槽变为0时，角色就会进入Break状态，一定时间内处于无防备状态。用普通攻击无

法有效地削减角色的Break槽，不过用笼手等副武器进行攻击的话，敌人就算采取了防御行动Break槽也会很显著地削减。对于那些频繁防御的敌人，让他们进入Break状态再持续攻击便能对他们造成巨大伤害。当然，主人公吉格也有Break槽，因此要时刻注意别让自己进入Break状态。



吉格的Break槽

敌方角色的Break槽



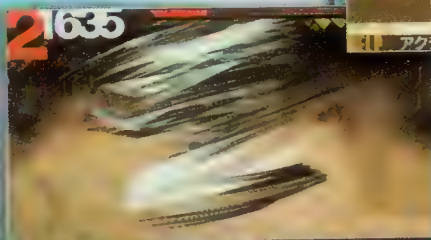
利用副武器让对手进入Break状态。

玩家可从4种战斗风格中选择作为基础的“主动风格”，以及切换备用的“副风格”来进行设定。而玩家所设定的战斗中使用的技能，也能在一定程度上弥补当前战斗风格的不足。



丰富的战斗风格

主人公吉格除了装备主武器剑之外，还能装备数种副武器，而根据副武器的种类，其战斗风格也会发生变化。战斗风格分为Break风格、攻击风格、防御风格和射击风格四种，在战斗中只能使用预先设定好的两种。在战斗中如果发现当前的战斗风格对敌人不是很奏效，那就可以通过“风格切换”来变更风格。战斗风格的选择将会在很大程度上左右战斗的难度。



战斗中可随时切换风格

◀▶ 将副武器从二刀流切换为盾，玩家在战斗中需要考虑到敌人的强度以及吉格所剩的体力，来灵活变换风格。



▶ 装备笼手时的专用技能，吉格的拳头发出了诡异的光芒。

笼手

利用带爪子的笼手攻击敌人，对那些防御能力强，用剑攻击不怎么奏效的敌人很有效，能够大大削减对手的Break槽。

使用铳在远处进行攻击的战斗风格，对那些会反击的敌人比较奏效。使用铳进行攻击对SP的消耗量比较低，因此可以用来连发以牵制敌人。

▶ 铳的专用技能“地狱火焰”，在远处对敌人进行连射，使其根本无法靠近。



射击风格

防御风格

装备盾牌，特别强调防御的战斗风格。如果能够根据敌人的攻击进行防御，可以大大地降低受到的伤害。对付攻击力较高的敌人时较为有效。

在装备主武器长剑的同时，在另一只手上装备短剑的二刀流战斗风格。双手装备武器后能够对敌人展开怒涛般的攻击，大大强化攻击力。

二刀流

攻击风格



给敌人造成巨大伤害

▲ 二刀流不仅威力巨大，出招也非常华丽，不过在防御能力上就要打折扣了。

PSP全面购买指南

文 月下雪影



弹指之间，PSP发售至今已经5个年头了，从起初的“落寞”走到今天的辉煌，PSP经历了犹如波谷到波峰一般的跨越。而2010年的早春，日本权威媒体评出PSP上第一款满分游戏《潜龙谍影 和平行者》的时候，相信很多长久以来默默支持PSP的玩家一定非常激动，毕竟PSP终于迎来了属于自己的春天。此举宣告着PSP游戏步入完美，它已经不再是当年那个只依靠炒冷饭来维持自身地位的索尼家族干女儿，如今的PSP已经成为了索尼游戏产业的又一个支柱。那么作为默默关注PSP的玩家你，如果决定在这个辉煌的时刻保持住属于自己的PSP，不妨来看看在2010年的现在，应该如何购买它吧。

PSP

适不适合你?

谈如何购买PSP之前，其实可以先来看看PSP是不是适合自己，毕竟PSP价格不菲，如果你买来自才发现自己对PSP并没有过于强烈的需求，那岂不成了一种资金浪费？如何才能确定自己该不该买PSP呢，其实可以从以下几点进行简单地对号入座：

- 首先确定自己是不是一个核心玩家，虽然PSP被标榜为21世纪的Walkman，但它的定位还是一款游戏掌机，如果你只是单纯地进行听歌或是看电影，或许几百元支持720P的那种国产MP4更适合你
- 其次还可以看看自己是不是潮流人士，毕竟索尼出产的设备，无论是手机还是游戏机，其流行程度都是毋庸置疑的，如果你是一个真正潮流的人士，没有PSP你又怎么称得上是潮人呢？

- 然后可以看看周围的朋友有没有PSP，伙伴之间有没有共同话题假如大家都有PSP，经常聚在一起联机，你又怎能做被丢下的一个呢？

- 再次，还可以确定一下自己对便携设备的需求，如果你不只是喜欢玩游戏，还喜欢随时随地听歌、看电影，那PSP绝对是你的不二之选，因为其本身的强大程度是其他

掌机无法比拟的。

- 最后，如果你还是一名单身青年，虽然目的俗套了点，但是PSP确实是广大男青年脱离单身的不二法宝；即便是女性，也可以买台PSP让男友从网游的世界里出来换换口味，说不定这样还可以促进你们的感情。

戏说了这么多购买PSP的理由，如果一个都和你不符合，那只能说真的和你无缘了。而如果这些条件有一条或多条都与你符合，那么就随我们一起看看应该如何购买PSP吧。



▲PSP其实也是恋爱的必备道具呢。

应该选购哪种PSP?

熟悉PSP的玩家都知道，PSP发售的这5个年头里，主机的样式和功能在不断更新，目前市场上最主流的机器是PSP-3000和PSP go两种。其中PSP-3000已经破解，可以使用5.03 GEN-C来引导游戏镜像，而PSP go则因为系统版本过高，导致目前暂时无法破解，也就是无法玩破解游戏，但其华丽的外形还是会打动不少玩家的心，而且PSP go离完全破解的距离也越来越近。用目前的破解进度与PSP go价格对比，可以看出PSP go价格已经被市场低估了，系统破解之后PSP go会贵上不少，所以假如你对滑盖造型很中意，那么PSP go绝对是一个好选择，何况它还省去了你购买记忆棒的步骤。国外的玩家已经成功使用美版《啪嗒砰2》试玩存档漏洞在PSP go上启动了MD模拟器，

虽然其他的模拟器还暂时无法通过eLoader程序完美运行，但MD模拟器的成功还是昭示了PSP go破解并非天方夜谭。如果你购买了PSP go，再加上耐心的等待，也许明天破解就已经降临啦。不过你如果想买来就玩，那么5.03原厂固件的PSP-3000还应该是你现阶段考察的重点，毕竟距离6.20破解到底有多长时间还是个未知数。



▲PSP-3000和PSP go各有千秋。



PSP-3000和PSP go 的破解现状

· **PSP-3000**: 作为主流销售的主机, PSP-3000的破解系统仍为5.03, 玩家需要通过ChickHEN R2来实现破解并运行自制软件。目前最常用的破解系统是PSPGen小组的5.03 GEN-C, 基本可以引导所有PSP游戏ISO镜像, 甚至包括需要6.20系统运行的一些游戏, 而玩PS模拟游戏自然也不在话下。使用该系统运行高版本游戏时, PSP的屏幕会在变为紫色后进入游戏。不过对于只能运行在6.20官方系统下的游戏, 5.03 GEN-C目前还不能完美引导, 不过玩家不用担心, 因为这些游戏已经有不少可以使用替换EBOOT的方式破解。

· **PSP go**: 现阶段的PSP go正如

上面所说, 已经进入了破解的观望期。原先, PSP go只能玩到一些简单的试玩游戏或是通过合买的方式去下载一些正版游戏来玩。现在, PSP go已经可以借助美版《啪嗒哟2》试玩版中的存档漏洞加载eLoader并启动一些自制软件了。而《啪嗒哟2》试玩版中的漏洞不限主机、不限版本, 所以无论你买到什么版本的PSP go也不用担心不能破解。目前漏洞的启动率是100%, 但仍是个雏形, 对于想要购买PSP go的玩家, 建议购买主机之前, 先去注册美版的PSN帐号下载《啪嗒哟2》试玩版, 你也可以在本辑光盘中找到它。

版和日版的机身序列号格式都是: AA BBBB-BBBB-CCCCC-PSP300X, 前三段为2+8+7, 总计17位。而欧美版的序列号格式AAACCCCCCB-PSP300X, 3+7+1, 总计11位。这点一定要辨别清楚了, 要是看到序列号只有11位的港版机器, 其中一定有猫腻了。此外注意这些的同时还要保证其中CCCCC部分的7位数字要和电池舱内标签上的数字相符, 否则这台PSP很有可能就是翻新机。检查接口有无氧化迹象是指买机器时多检查主机的接口, 因为PSP主机的USB接口与电源接口均为金属制造, 使用过的话难免会出现些氧化痕迹, 这些边角里的氧化痕迹都是极难清理的, 如果看到有氧化痕迹便能轻易地判断出是台翻新机。最后是关于记忆棒的选购, 目前市场

上的主流依旧是8GB和16GB两种容量大小, 资金不富裕的玩家可以考虑8GB的记忆棒, 如果有足够的银子, 而且想要享受大容量带来的便利, 那么16GB就是最佳选择了, 而且看了PSP go内置存储器容量也是16GB, 就足以说明16GB才是当今能满足PSP用户需求的标准配置。至于记忆棒的种类, 目前市场主流有MARK2和HG两种, 其中MARK2记忆棒是普通的黑色记忆棒, 上面标有MARK2的记号, HG记忆棒则是红底金字外观, 在速度上, HG记忆棒要略胜一筹, 所以推荐玩家选择性能更为优秀的HG记忆棒, 不过相同容量下它的价格也要比MARK2贵上10元。下面可以参考一下PSP-3000的主机套餐搭配。



■ MARK2与HG红黑记忆棒。



■ 欧美版采用的编号与日版港版机器不同。



■ 注意核对电池仓内的编号。

PSP-3000 购机要点

如果你选好的是PSP-3000型主机, 那么你首先要面对以下几点: 颜色的选择、翻新机的鉴别和记忆棒的购买。颜色上, 目前PSP-3000最为流行的颜色依旧是黑色和白色, 其余颜色的主机大部分在市场上也处于缺货状态, 而且售价较高, 报价往往接近1700元, 而黑白颜色的主机价格则在1500元左右, 比起彩色主机要便宜不少。所以, 一般情况下只推荐黑白两种颜色, 经济宽裕且追求个性的玩家可以考虑其他颜色的主机, 不过如

果所在城市缺货可就有钱也未必买得到了。有关翻新机的鉴别, 还要先说那些缺货的彩色主机, 因为现在很多商家直接把回收的黑白颜色主机换成彩壳, 加上新包装后当成全新主机卖, 表面上看好像彩色主机有货了, 但确是货真价不实的二手主机, 因此买彩色主机的玩家一定要多多堤防。鉴别翻新机的方法主要还是通过查看机身序列号和检查主机接口有无氧化迹象来判断。机身序列号指的是3000型主机下侧的编码贴纸, 其中港

| PSP-3000型组合套装 | | |
|---------------|----------------------------------|-------|
| | 品牌&型号 | 价格 |
| 主机 | PSP-3006 (港版钢琴黑) | 1450元 |
| 记忆棒 | PSP专用红黑HG超高速16GB记忆棒 (组 装) | 248元 |
| 贴膜 | PSP-3000专用高清组膜 | 10元 |
| 保护包 | 北通中国风晶透水晶壳 | 48元 |
| 数据线 | PSP全系列通用USB 2.0数据线 (数据传 输+充电) | 20元 |
| 耳机 | 北通魔方炫音PSP-3000耳机 | 138元 |
| 总计 | | 1914元 |

PSP go 购机要点

假如你要买的是PSP go,那么需要注意的地方确实不多,毕竟PSP go现在还属于一片“处女地”,基本没有翻新机一说,而且主机也只有黑白两种颜色,价格相同,买起来几乎没什么难度,需要注意的也都是些购买数码产品的常识。首先先要确定包装内的物品是否齐全。PSP go的包装内含有主机一台,USB连接线一根、变压器一个、说明书两本、宣传图一张以及Media Go光盘一张。另外首发的PSP go附赠了两款游戏,一款是《摇滚乐队 不插电》,这个需要玩家在PSN上下载,另一款是《啦啦队2》的DEMO,已经内置在机器中。现阶段,PSP go的外设并不是很多,主要有视频线、原装耳机、屏幕贴膜、M2记忆棒、座充、USB转换器和蓝牙遥控器这几种,有兴趣的玩家可以在选购主机时一并购买。此外,PSP go的存储容量虽然标称为16GB,但因

为格式化的缘故,所以其实际能够使用的容量也只有14GB,这点和购买普通记忆棒是一样的,大家不要误以为索尼不厚道就是了,因为存储市场普遍采用这样的标准。买来PSP go后如果想从PSN上下载游戏,建议大家通过合买的方式,尽量不要购买黑卡,要是自己单独购买,需要注意购买游戏时还要另外付税,像是美版游戏就要交1~3美元的税,所以买PSN点卡时要稍微多买一点,不要因为差几块的税钱再去买个新卡。PSP go的电池容量为930mAh,使用起来大概有3至4小时的时间,和PSP-3000基本相同。因为PSP go暂时没有破解,所以看电影的话目前只支持MP4格式的电影,音频上则支持MP3、WMA和AAC等格式。基本上PSP go的选购知识就是这些了,玩家可以看看最近一段时间的PSP go主流套装搭配来考虑考虑自己的选购方案。



▲购买PSP go时一定要开箱检查一下物品是否齐全。

| PSP go型组合套装 | | |
|-------------|---------------------------|-------|
| | 品牌&型号 | 价格 |
| 主机 | PSP go (钢琴黑) | 1600元 |
| 贴膜 | 高仿Hori原装贴膜PSP go专用液晶屏幕保护膜 | 20元 |
| 保护壳 | 原装PSP go专用EVA保护包 | 38元 |
| 总计 | | 1658元 |

听说还有 PSP2?

最后可能还有一些玩家在观望PSP2,因为E3大展将至,现在更有新闻宣称PSP2的官方命名已经确认为“PlayStation Portable z”。我们暂且不论消息的可靠性,只是从选购的角度来说,虽然PSP已经发售5年,但其仍处于壮年,游戏也处于一个积极向上的时期,索尼有可能在E3期间公布PSP2以抗衡任天堂新主机3DS,但从PSP go发售未满一年的实际情况来考虑,年内推出二代主机还是略显匆忙。从现有的角度来看,或许索尼也只会E3展上公布PSP2的发售计划,亮出实机至少也要等到后面的科隆游戏展了。至于主机的发售日,恐怕放在下个财年的可能性更大。这么看来,一



年之内,PSP2还是八字没一撇的事,而且你还不要忘记,从PSP到PSP2的过渡期至少也要一年,游戏厂商还需要摸清PSP2的机能,再加上游戏开发所花费的时间,PSP主机的淘汰至少需要两年时间。所以从现在来看,以两年多的时间去等待一台并无眉目的新主机,自然不如购入PSP-3000或PSP go先享受吧。

其他主机以及周边详细参考价格

| 主机 | 价格 |
|------------------|-------|
| PSP-3000主机 (钢琴黑) | 1450元 |
| PSP-3000主机 (珍珠白) | 1500元 |
| PSP-3000主机 (彩色系) | 1550元 |
| PSP go (黑、白) | 1600元 |

| 网卡 | 价格 |
|--------------|------|
| WIFILINK迷你网卡 | 118元 |
| 盟区战卡 | 128元 |

| 配件 | 价格 |
|-----------------------------------|------|
| PSP-2000/PSP-3000彩条包 (高仿) | 25元 |
| PSP go专用EVA保护包 | 38元 |
| PSP-2000专用Hori膜 (原装) | 58元 |
| 莱仕达迷彩战神保护包PXN-P3013 | 67元 |
| 莱仕达金刚盔甲水晶壳PXN-P3012 | 48元 |
| PEGA PSP-3000聚碳酸酯专用水晶壳 | 48元 |
| PEGA PSP全系列通用USB 2.0数据线 (数据传输+充电) | 16元 |
| PEGA双核动力站 | 112元 |
| 北通PSP-3000/PSP-2000保护硅胶套 | 58元 |
| 北通中国风晶透水晶壳 | 48元 |
| 北通中国风EVA硬包 | 68元 |
| 北通动力堡垒 | 168元 |
| 北通动力堡垒迷你版 | 128元 |
| PSP-2000专用Hori膜 (原装) | 58元 |

| 周边 | 价格 |
|-----------------------------|------|
| PSP-2000新型摄像头 (带MIC) | 298元 |
| PSP GPS适配器 | 420元 |
| PSP-2000原装TVOUT色差线 | 280元 |
| PSP-2000组装机TVOUT色差线 | 50元 |
| PSP-2000原装线控耳机 | 220元 |
| 北通魔方炫音PSP-2000/3000耳机 | 138元 |
| PSP-2000/PSP-3000锂电池 (高仿) | 50元 |
| PSP-2000/PSP-3000锂电池 (原装) | 98元 |
| PSP-2000/PSP-3000电源适配器 (高仿) | 28元 |

| 记忆棒 | 价格 |
|--------------------------|------|
| PSP-3000专用刷机棒高成功率 (32MB) | 38元 |
| PSP-2000神奇记忆棒 (512MB) | 48元 |
| 4GB极速HG组棒 | 68元 |
| 4GB行货Sandisk原装记忆棒 | 189元 |
| 8GB高速MARK2组棒 | 128元 |
| 8GB极速HG组棒 | 148元 |
| 16GB高速MARK2组棒 | 238元 |
| 16GB极速HG组棒 | 248元 |
| 金士顿组棒适配器 (高速 支持8GB) | 18元 |
| 银箭CR-5400 双槽TF转记忆棒转接 | 26元 |

本文价格更新截止至2010年5月16日,各地行情不一,仅供参考。

Media Go

完全使用教程

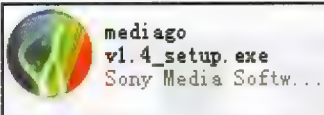
Media Go是Sony开发的一款电脑娱乐管理程序，它支持Sony Ericsson的各种手机等便携设备与电脑进行音乐、视频、图片的传输，同时还可以对电脑中的音频和视频进行简单的剪辑和编辑，另外，Sony自家的娱乐终端PSP也可通过Media Go与电脑同步，访问PSN网络，进行游戏的下载安装等操作。Media Go作为Sony官方开发的便携设备配套程序，与苹果的iTunes在功能上有的比，是每个PSP用户所必备的，下面我们来看看Media Go的详细使用方法吧。

主要功能

- 方便地与Sony及Sony Ericsson便携设备之间相互传输音乐、图片、音频书籍、音频剪辑和视频；
- 订阅Podcast和视频博客，自动下载更新内容；
- 通过Media Go的Podcast目录找到来自世界各地的新视频和音频Podcast；
- 从CD摘取歌曲并将其传输到Sony PSP及Sony Ericsson的便携设备上；
- 从Gracenote MusicID中查找专辑和艺术家信息以及图片；
- 支持从Sony Ericsson PlayNow、合作伙伴商店和PlayStation Store下载媒体文件；
- 自动将播放列表、Podcast和最近添加的媒体同步到Sony PSP及Sony Ericsson便携设备上；
- 查看设备概述以监视已用总空间和可用总空间；
- 将SensMe数据添加到音乐文件中，并根据音乐的基调和每分钟点击打次数创建不同感情类别的播放列表；
- 购买、备份和恢复PSP游戏。

软件安装

1 在网上搜索Media Go 并进行下载，目前它的最新版本为1.4版，下载完成后进行安装。



3 现在玩家可以选择Media Go的安装方式，“标准安装”是直接使用默认路径安装，即将软件安装到“C:\Program Files\Sony\Media Go\”中，如果想要自行选择软件的安装位置，请点击“自定义安装”。



4

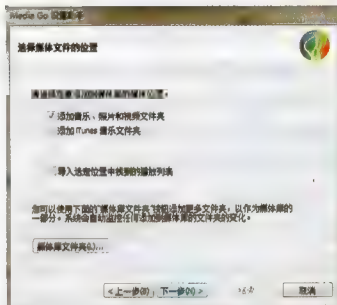
选择好安装路径之后点击“下一步”，Media Go就会自行开始安装了，不过因为软件需要系统安装一些组件，所以整个过程会比较久，等待安装完成后点击“结束”就会退出Media Go的安装程式。此时Media Go会自动开始运行，并进行设置助手的配置。

设置向导

1

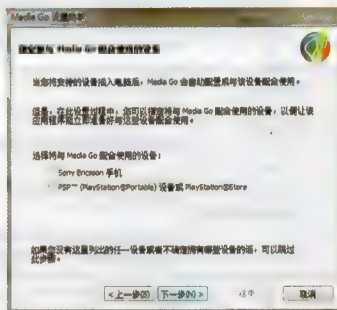
第一次进入Media Go时，软件会先让用户使用设置助手进行简单的设置，单击下一步先来添加媒体文件的位置。点击“媒体库文件夹”选择Media Go监视的媒体文件夹，所选文件夹里面如果有图片、音乐或视频内容发生变动，或是添加了新的媒体文件或删除了旧的媒体文件，都会自动反映到Media Go的媒体文件列表中，这就是媒体文件夹的作用。如果你也是iTunes的用户，即拥有iPod、iPhone等设备，也可以选择“添加iTunes音乐文件夹”将iTunes中的媒体库导入到Media

Go中，这样Media Go和iTunes中的音乐文件就能同步进行更新了。媒体库文件选择完毕之后，点击下一步来选择Media Go的配套使用设备。



2

Media Go可以兼容的设备包括Sony Ericsson手机和PSP、PlayStation游戏机这两大种类，PSP用户自然是勾选第二项“PSP设备或PlayStation Store”就可以了。如果你还有索爱品牌的手机，例如索爱Walkman系列或者X系列手机，那也可以将第一项“Sony Ericsson手机”选中，以便手机进行媒体资源的同步。最后点击下一步选择结束完成设置助手的配置。



3

如果你刚才选择了媒体库文件夹，现在Media Go就会自动识别其支持的媒体格式文件并更新到媒体库中，稍等片刻后媒体库更新完毕，Media Go就可以正常使用了。

支持格式

Media Go只能将其可识别的媒体类文件导入到媒体库，所以在更新媒体库的这段时间里，我们不

妨来看一下Media Go支持哪些文件格式。

| 音频 | |
|-----------------|------------------------|
| 格式名称 | 扩展名 |
| AAC | .3gp, .m4a, .m4b, .mp4 |
| Atrac | .aac |
| FLAC | .flac |
| MP3 | .mp3 |
| Wave | .wav |
| Windows Media音频 | .wma |

| 图像 | |
|-----------|-------------------|
| 格式名称 | 扩展名 |
| GIF | .gif |
| JPEG | .jpe, .jpg, .jpeg |
| PNG | .png |
| TIFF | .tif, .tiff |
| Windows位图 | .bmp |

| 游戏和保存的数据 | |
|----------|------|
| 格式名称 | 扩展名 |
| PSP游戏 | .pbp |
| PSP游戏存档 | .sfo |

| 视频 | |
|-----------------|------------------|
| 格式名称 | 扩展名 |
| AVI | .avi |
| Marlin | .mnv, .mnb |
| MPEG-4 | .3gp, .mp4, .m4v |
| OMA | .odf, .o4v |
| QuickTime | .mov, .qt |
| Windows Media视频 | .wmv |

| 播放列表 | |
|----------------------|-------|
| 格式名称 | 扩展名 |
| MP3 URL | .m3u |
| 支持Unicode的MP3 URL | .m3u8 |
| Windows Media Player | .wpl |

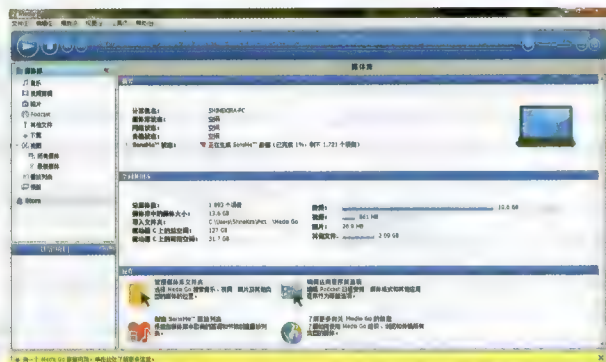
此外，如果媒体库中的某些媒体文件受设备支持，但是Media Go无法播放，则会将这些文件归类为其他文件。不过Media Go仍然可以将这些文件传输到设备，

只不过不能在Media Go中进行重新编码和播放，这些格式的扩展名为 .3ga, .aac, .amr, .awb, .lmy, .ra, .rm, .mid, .svg, .swf 和 .xmf。

Media Go媒体库

当媒体库更新完毕后，你就可以正式使用Media Go了，现在我们先来看一下Media Go的主界面。在Media Go的最上面是软件的菜单栏，菜单栏下方的左侧分别是媒体库和当前选定项目。右侧则是摘要、空间使用率和快捷操作这三个版块。这其中的媒体库是Media Go的核心部分，所以要介绍Media Go必定要先从媒体库

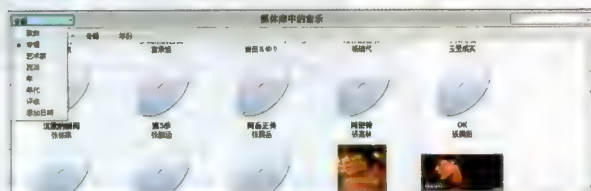
说起。此外需要注意的是，如果你刚才更新的媒体库中存在歌曲文件，那么Media Go会在此时自动生成SensMe数据，这个数据类似于iTunes上的Genius，主要用于生成SensMe播放列表，可以让你听到同一种曲风的歌曲，不过该数据的生成过程较慢，需要耐心等待，如果直接关闭Media Go的话，SensMe数据的生成还需要重新开始。



在使用Media Go的媒体库之前，我们还需要先将PSP通过数据线连接到电脑上，然后打开主机选择“设定”→“USB连接”，之后PSP主机上的记忆棒内容或是本身的存储内容就会被Media Go识别出来了。

音乐

1 点击媒体库中的音乐，你可以看到被Media Go所识别出的音频文件，现在再点击一下“专辑”下拉菜单，你可以看到当前媒体库中的音乐显示方式，其中“歌曲”、“专辑”、“艺术家”、“流派”、“年”、“年代”、“评级”和“添加日期”都是音频文件的分类显示方式，一般推荐由专辑或是艺术家来显示。



2 媒体库中的音乐显示顺序可以按“专辑艺术家”、“专辑”和“年份”来排列，玩家随意选择升序或降序。现在随意点击一张专辑就可以在下面看到该专辑中所包含的音乐，双击下面的音乐就可以在Media Go中播放了。此时你还可以在菜单列表的“视图”中选择“压缩模式”来把Media Go变成一个单纯的播放器。



3 选择任意专辑单击右键可以看到选择菜单，这里面要说的是“获取专辑图片”和“获取缺少的属性”两项，因为这两个功能是依赖于Sony自主开发的Gracenote音乐识别技术，不过因为PSP并未在国内有行货上市，所以基本中文歌曲都是无法正常使用这两个功能的，只有日文歌曲和英文歌曲能够正常识别。识别后没有专辑封面的就能自动从网上下载该专辑的封面并自动添加到Media Go的媒体库中。此外，选择“传输”，再选择记忆棒也可以把整张专辑拷贝到PSP上，这是使用Media Go向PSP传输音乐最便捷的方式之一。



4 对于无法获取封面的中文歌曲专辑，你可以用右键单击该专辑后，选择属性来自行添加专辑封面，需要注意的是专辑封面的大小要控制在300×300到500×500之间，而且最好不要裁剪成362×362这类不够工整的尺寸，以便Media Go能够正常地进行显示。



5 使用鼠标右键单击单一歌曲的话，可以将歌曲添加到播放队列或是浏览该歌曲所在的文件夹。如果想要调出播

放队列以查看目前队列中的歌曲，可以点击菜单列表中的“视图”→“显示播放队列”。

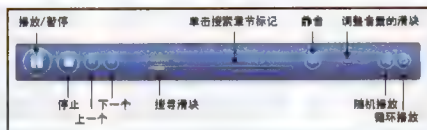


6 对于想要编辑歌曲ID3数字标签的玩家也可以通过鼠标右键单击想要修改的歌曲，然后选择“属性”来自行编辑歌曲的ID3信息，以便在PSP上正常显示出歌曲名称、歌手等信息。



7

播放音乐时，播放控件的具体作用可以参考右图。



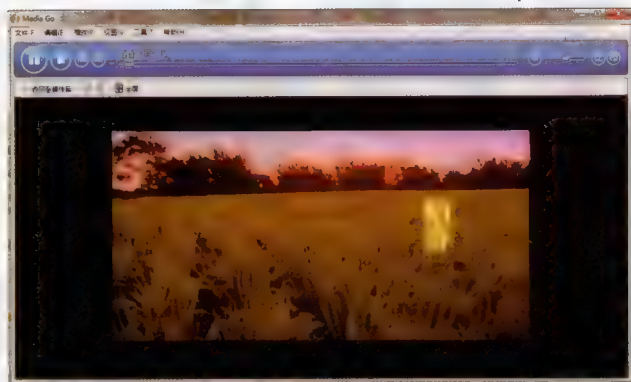
视频剪辑

1 点击媒体库中的视频剪辑可以看到被Media Go所识别的视频文件，调整视频剪辑的显示方式这一点和之前介绍的音乐操作方式相同，点击“视频”下拉菜单任意勾选即可。



2 双击任意视频，软件会自动切换到大屏模式来播放视频，点击返回媒体库，视频会在Media Go右下角的选定项

目窗口中进行播放。视频播放中可以点击“全屏”按钮左侧向左旋转和向右旋转两个按钮来调节视频的显示方向。



3 同样，用鼠标右键点击媒体库中的视频剪辑文件会出现选择菜单，这里你能将视频传

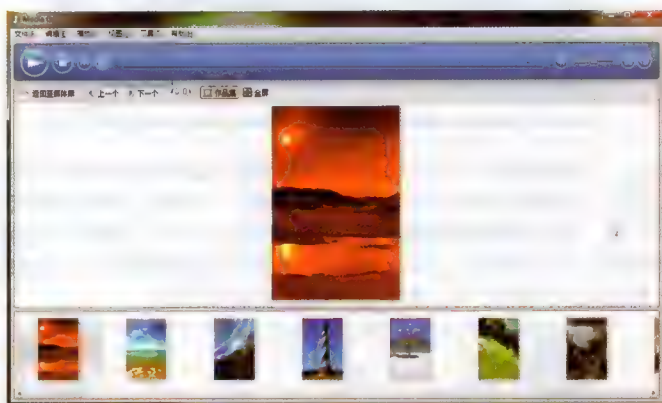
输到PSP上，或者选择属性来编辑视频文件的ID3。



照片

4 在媒体库的照片中你能看到当前所选媒体文件夹中的所有图片文件，图片显示方式的调整方法和音乐、视频剪辑依旧相同，这里就不再赘述了。双击任意

图片文件夹，进入后可以看到该文件夹中的所有图片，点击播放控件中的播放按钮，图片会以幻灯片的方式进行切换，每张图片的显示默认时间为5秒。



5 对文件夹中的单一图片点击鼠标右键，能够对该图片进行向左或向右旋转的操

作，同时也可以选择“属性”来编辑图片的具体信息。

新建SensMe播放列表和相册

1 点击播放列表，你可以看到当前媒体库中所保存的播放列表，如果没有任何列表，你可以点击右上角的绿色十

字按钮进行创建，此时你可以在音乐、视频中点击右键将任意文件传输到该播放列表里。



2 此外，你还可以使用Media Go独有的SensMe功能来创建个性化的播放列表，点击右上角的红心按钮，之后Media Go会打开SensMe播放列表的创建界面，你需要做的是任意选中一首歌曲作为圆心，然后自己控制半径，将和此歌曲风格相同的歌曲创建一个播放列表，所有在此圆圈内的歌曲都将是SensMe播放列表中的一部分，你还可以在SensMe窗口中对播放列表的时间进行限制来筛选歌曲，以取得最靠近圆心的那些歌曲。当你都设置完毕后，点击确定就能创建好SensMe播放列表了，不过创建该播放列表的前提是，之前要对媒体库中的文件已经生成了SensMe数据。



3 此外，点击相册也可以在媒体库中直接创建一个相册，然后从之前的照片里点击右键把它们传输到你创建好的相册里。



其他

4 媒体库中还有一些其他的选项，比如游戏、已保存的数据、漫画、其他文件、视图等。这里面游戏和已保存的数据同样通过鼠标右键里的传输把它们拷贝到PSP里，同时你也可以选择记忆棒中的游戏或已保存的数据把它们备份到电脑的媒体库中，防止存档和游戏意外丢失。而这个方法也适用于PSP向电脑内拷贝音乐、视频等文件。“漫画”则是针对6.0以上固件版本的PSP玩家设计

的，此版本PSP可以在PSN平台上购买、下载漫画。如果你的PSP未升级到该版本，则无法正常把PSN中下载的漫画传输到PSP里。“其他文件”是Media Go暂时无法识别或播放的文件，一般都是rmvb这样的视频文件或是无法解码的MP3文件等。“视图”是用来查看所有媒体文件和最新媒体文件使用的，媒体库与PSP记忆棒中的文件都可以通过视图来进行查看。



Podcast

1 媒体库中的Podcast属于自行添加的项目，它的中文译名可以称为播客，是数字广播技术的一种，国内可能并不普及，一般的播客实际上也就

类似于一个个人电台，它是一种较新的媒体传播方式。点击Podcast之后，你可以在媒体库中选择“单击此处订阅Podcast”来添加Podcast。



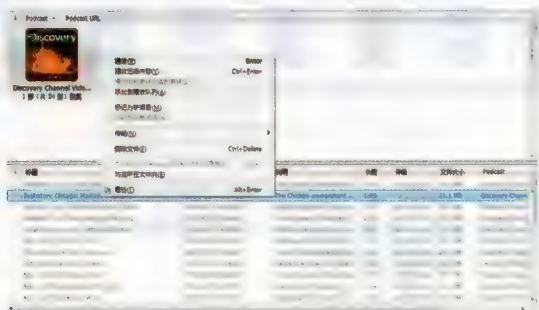
2 现在Media Go中提供的默认Podcast都是英文、日文或是一些其他语言的音视频，想要看中文Podcast的玩家可

以通过百度搜索“中文Podcast”来找一些中文的Podcast URL地址，然后再点击图中窗口中的“订阅URL”来添加这些地址。



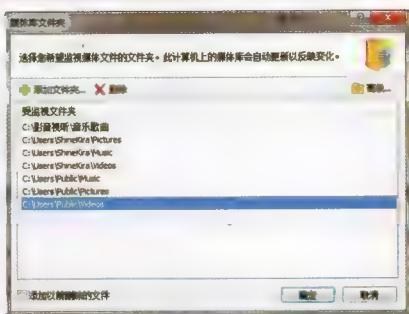
3 在添加好Podcast之后，你选择任意Podcast专辑，可以看到其中包括的音视频文件，双击任意一个，Media Go就会自动下载该文件，等下载

完成你就可以再次双击来进行收听或观看了。同样，使用右键单击下载好的Podcast，你就可以选择“传输”来把它拷贝到PSP中或是添加到播放队列表里。



菜单列表

1 在这里只介绍媒体库中不包括的功能。其一是媒体库的管理。点击“文件”→“媒体库”→“管理媒体库文件夹”打开媒体库的管理窗口，其中“受监视文件夹”是当前媒体库中所包含的文件夹，而媒体文件发生变化，媒体库会自动进行更新，你可以选择某个文件夹，点击删除取消该文件夹的监视，如果想要添加新的文件夹，可以点击“添加文件夹”来选择想要监视的媒体文件夹。点击右上角的“高级”选项，还可以设置Media Go用于存放新媒体和导入媒体的文件夹，这些设置建议使用默认，不要乱动。

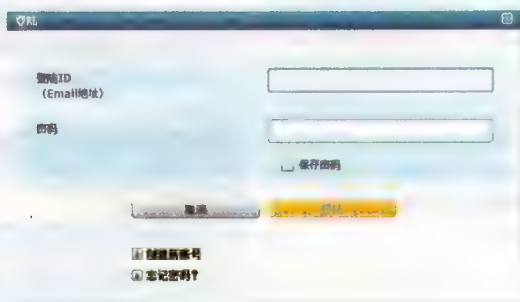


2 除了媒体库的管理，Media Go的设置也是媒体库中不包括的功能。点击“工具”→“首选项”打开Media Go的设置选项卡，里面一共分常规、Podcast、CD提取、网络和设备五项。其中“常规”主要是设置语言和文本大小，“Podcast”则是更改播客的更新计划和保存文件夹，“CD提取”用于Media Go从CD导入歌曲到媒体库，“网络”主要用来选择是否使用Gracenote功能来获取CD信息，最后的“设备”是管理曾经和Media Go同步过的PSP记忆棒数据。点击“数据”选择“属性”，还可以设置传输媒体格式的优化选项，这其中主要都是中文，就不再具体介绍了，玩家可以根据提示进行操作。

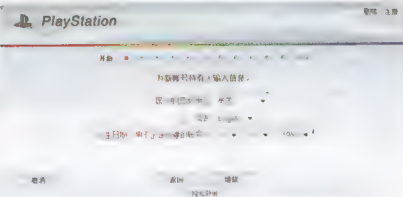


PSN帐号的注册

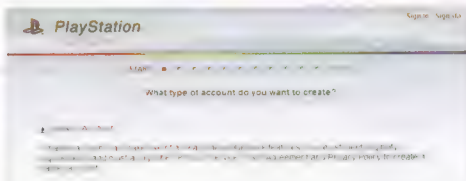
1 最后我们来介绍如何使用Media Go中的Store功能。Store就是PSN网络平台的网络商店，在这里我们可以购买、下载各种PSP的音频、视频、游戏、漫画。在使用Store之前，玩家需要先注册一个PSN帐号。打开电脑上的网络浏览器，输入地址：<https://store.playstation.com/accounts/register/beginNewAccountRegistrationFlow.action>，觉得网址太长不好输入，也可以先点击媒体库中的Store，然后再点击Store板块右上角五个选项的任意一个，等出现登录界面后选择创建新帐号就可以了。



2 一般打开网页后是中文界面，点击继续，选择居住的国家/地区、语言、出生日期。需要提醒大家的是，选择不同地区会注册不同地区的账号，而各地区网店中的内容也是不尽相同的。如果你想要下载美版中的试玩游戏，比如《啪嗒砰2》，就一定要选择美国，语言默认是English，出生的年月任意选择，最好大于18周岁，之后再点击继续。



3 此时网页上的文字会变成刚才选择的语言，比如说英语，网页就会变成英文，日语则显示日文，现在点击最上面一行箭头边上的文字，即主帐号设置继续下一步。



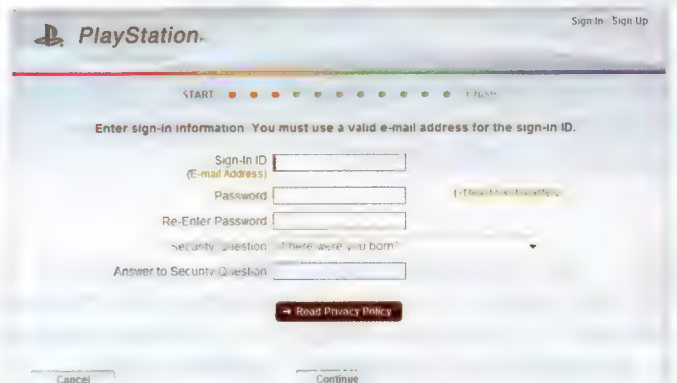
4 下面弹出PSN的使用协议，选择同意即可，也就是最右边的选项。



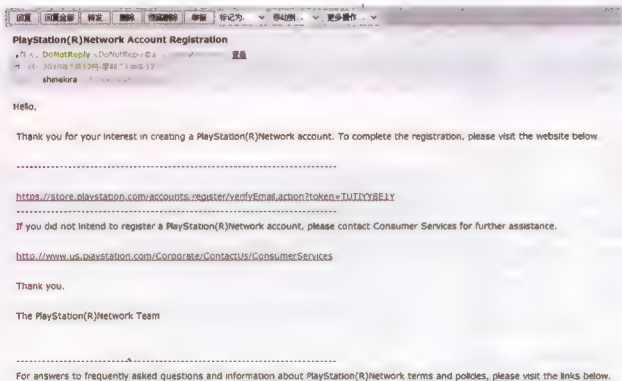
5 此时会提示你输入验证码，直接把图片中的字母和数字输入到下面的文本框，点击下一步就行了。



6 之后开始设置PSN帐号，第一行是电子邮件地址，第二、三行是密码，第四行是密码提示问题，第五行是密码提示问题的答案，邮箱建议使用hotmail或gmail等国际通用邮箱，以免收不到邮件。



7 下面再点击继续，网页会提示给你的邮箱发去了一封确认邮件，现在登录邮箱找到一封主题带有“PlayStation Network”字样的邮件，打开后点开里面的网址，一般会是 <https://store.playstation.com/accounts/register/verifyEmail.action?token=XXXXXXXXXX> 的地址格式。打开后网页会显示邮箱通过验证，请继续帐号的设置，点击下一步。



8 然后在弹出的新界面上输入你的线上ID，这将会是别人在游戏中看到的名字，所以可以随便起，接着再点击下一步进入最后的设置。



9 最后的设置内容填写是最复杂的，也是很难的，这里要求玩家依次填入姓、名、性别、邮政编码、所在区县、市区地址、住所地址1、2等。不过因为语言的不同，填写的顺序有很大不一样，玩家这里要自行查找了，一般是邮编上的问题，注册日服的玩家可以尝试填写567-0888，所在区县是茨木良宜西，一般注册日服的PSN时，邮政编码边上会有一个住所检索的按钮，输入邮编后可以直接通过这个填写下面的内容，你只要再单击下一步就行了。美服PSN的话，邮编里填写89101，城市一栏上写LAS VEGAS，洲里面选择Nevada，地址随意写就可以，然后点击继续即可。



10 接下来网页会问你是否选择设置信用卡，直接选择否即可，也就是下面的选项。之后软件还会问你是否接受PSN的新产品通知也就是所谓的广告，可以不勾选，最后选择下一步，让你查看之前填写的信息，点击就能确认完成PSN的帐号设置了，也就是最右侧的选项。



11 现在你就可以使用刚才注册PSN帐号登录进媒体库的Store了，商店会根据你注册的帐号位置而进入不同服务器的商店，商店的具体使用并不复杂，主要就是购买游戏等操作，玩家点击想要购买的东西选择付款就可以，没有绑定信用卡的帐号只能购买免费的游戏和漫画。



键盘的操作热键

播放

以下这些播放操作热键应用于Media Go中的任何位置。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|---------|--------------|
| 开始/暂停播放 | F12 |
| 停止播放 | Shift+F12 |
| 上一个 | F10 |
| 下一个 | F11 |
| 增大音量 | Alt+向上键 |
| 减小音量 | Alt+向下键 |
| 静音 | Ctrl+Alt+向下键 |
| 取消静音 | Ctrl+Alt+向上键 |

以下这些播放操作热键在概述窗格（位于Media Go窗口中心位置）具有焦点时应用。要使用这些操作热键，概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|------------------------------|------------|
| 将类别中的所有项目添加到“播放队列”并开始播放选定项目 | Enter |
| 将选定的项目添加到“播放队列”并开始播放最上面的选定项目 | Ctrl+Enter |
| 开始/暂停播放 | 空格键 |
| 上一个 | Alt+向左键 |
| 下一个 | Alt+向右键 |

以下这些播放操作热键在播放队列具有焦点时应用。要使用这些操作热键，概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|---------------|------------|
| 播放选定项目 | Enter |
| 清除播放队列并播放选定项目 | Ctrl+Enter |
| 开始/暂停播放 | 空格键 |
| 上一个 | Alt+向左键 |
| 下一个 | Alt+向右键 |

"媒体" 窗口

以下这些操作热键在"媒体"窗口具有焦点时应用。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|-----------------------|-------------|
| 开始/ 停止播放 | Enter |
| 开始播放选定项目 | Ctrl+Enter |
| 开始/ 暂停播放 | F12 或 空格键 |
| 上一个 (在播放过程中) | Alt+向左键 |
| 下一个 (在播放过程中) | Alt+向右键 |
| 上一章 (在播放包含多章节的媒体时) | Page Up |
| 下一章 (在播放包含多章节的媒体时) | Page Down |
| 切换到全屏视图 | F9 |
| 从媒体库中移除或删除文件 (当停止播放时) | Delete |
| 删除文件 (当停止播放时) | Ctrl+Delete |

概述窗格

以下这些操作热键在概述窗格 (位于Media Go窗口中心位置) 具有焦点时应用。要使用这些操作热键, 概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|------------------------------|-------------|
| 将类别中的所有项目添加到"播放队列"并开始播放选定项目 | Enter |
| 将选定的项目添加到"播放队列"并开始播放最上面的选定项目 | Ctrl+Enter |
| 开始/ 暂停播放 | 空格键 |
| 上一个 | Alt+向左键 |
| 下一个 | Alt+向右键 |
| 从媒体库中删除 | Ctrl+R |
| 删除文件 | Ctrl+Delete |
| 从媒体库中移除或删除文件 | Delete |
| 将光标置于"搜索"框中 | Ctrl+E |

播放队列

右侧这些操作热键在播放队列具有焦点时应用。要使用这些操作热键, 概述窗格当前必须显示计算机媒体库或设备媒体库中的一个类别。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|---------------|-------------|
| 播放选定项目 | Enter |
| 清除播放队列并播放选定项目 | Ctrl+Enter |
| 开始/ 暂停播放 | 空格键 |
| 上一个 | Alt+向左键 |
| 下一个 | Alt+向右键 |
| 从播放队列中删除 | Delete |
| 从媒体库中删除 | Ctrl+R |
| 删除文件 | Ctrl+Delete |

大屏幕/全屏视图

以下这些操作热键适用于大屏幕或全屏视图。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|----------------------------------|--------------------|
| 播放选定项目 | Enter |
| 显示/ 隐藏作品集 (仅在停止播放或查看照片时的全屏视图中可用) | F8 |
| 从大屏幕视图切换到全屏视图 | F9 |
| 开始/ 暂停播放 | 空格键 |
| 上一个 (在播放过程中) | Alt+向左键 |
| 下一个 (在播放过程中) | Alt+向右键 |
| 在播放过程中以小增量方式向后/ 向前寻找 | 向左键/ 向右键 |
| 在播放过程中以大增量方式向后/ 向前寻找 | Ctrl+向左键/ Ctrl+向右键 |
| 上一章 (在播放包含多章节的媒体时) | Page Up |
| 下一章 (在播放包含多章节的媒体时) | Page Down |
| 上一个 (停止播放进行预览或播放音乐和查看照片同时进行) | 向左键/ 鼠标滚轮向上滚动 |
| 下一个 (停止播放进行预览或播放音乐和查看照片同时进行) | 向右键/ 鼠标滚轮向下滚动 |
| 将焦点设置到查看区域 | Alt+2 |
| 返回前一个视图 | Esc |

其他

| 命令 | 键盘操作热键 |
|------------------|-----------|
| 显示在线帮助 | F1 |
| 打开并播放文件 | Ctrl+O |
| 打开所选媒体文件的"属性"对话框 | Alt+Enter |
| 全选 | Ctrl+A |
| 打开/ 关闭压缩模式 | Ctrl+M |

主窗口布局

以下这些操作热键在Media Go处于完全模式时应用 (即不能在Media Go处于压缩模式时应用)。

| 命令 | 键盘操作热键 |
|---|-------------|
| 将焦点设置到概述窗格 | Alt+O |
| 将焦点设置到媒体库导航窗格 | Shift+Alt+O |
| 显示/ 隐藏均衡器 | Alt+1 |
| 显示"媒体"窗口 (如果未停靠, 则显示/ 隐藏窗口; 如果已停靠, 则将焦点设置到窗口) | Alt+2 |
| 显示播放队列 (如果未停靠, 则显示/ 隐藏窗口) | Alt+3 |

常见问题解答

1. 我试图在Media Go中访问Store, 但一直显示消息"正在与服务服务器通信"。这是什么原因? 有办法解决吗?

答: 在网络正常的情况下, 可能是安装的Adobe Flash Player有问题。可以先尝试从Windows控制面板将"Adobe Flash Player 10 ActiveX"卸载, 然后再下载并重新安装Adobe Flash Player。此时再重新启动Media Go, 尝试访问Store能否成功。

2. Media Go是否可以提取DVD?

答: Media Go无法提取DVD。

3. 是否可以利用Media Go编辑媒体?

答: 目前的Media Go只能编辑部分媒体文件的标题、艺术家和描述, 此外对于图片还能进行旋转操作, 至于媒体文件的其他信息及内容Media Go目前尚无编辑能力。

4. 是否可以利用Media Go管理Podcast订阅?

答: 可以, Media Go具有许多Podcast功能, 包括全部订阅管理功能。它还包括一个Podcast目录, 可以从中找到有趣的新内容。Media Go 1.4是针对podcast用户的最佳版本。

5. Media Go是否可以转换文件以使其适用于我的设备?

答: 可以, Media Go能够确定用于设备的最佳设置, 如果需要, 在将媒体传输到设备之前对其进行编码以获得最佳性能。

6. 我尝试安装Media Go, 但总是跳出"无法安装一个或多个功能。"错误。这是什么原因? 有办法解决吗?

答: 在安装Media Go的过程中, 需要从网络下载一些Media Go所需的必备组件 (如果你的电脑上尚未安装这些组件)。在此期间如果计算机上运行的安全软件阻止了组件的下载, 那就会造成上面的问题。现在请尝试暂时禁用防火墙和杀毒软件, 然后再次安装Media Go。如果仍然出现错误, 则可能需要独立安装必备组件。这些组件包括:

Microsoft Windows Media Format编解码器可再发行程序包
Apple QuickTime
Microsoft .NET 2.0 (仅Windows XP需要)
Microsoft Windows图像处理组件 (仅Windows XP需要)

7. 可以在Mac上使用Media Go吗?

答: Media Go目前并不正式支持Macintosh平台。



优雅的张杨
CHINA TREND
北通
GRACEFUL



从外观来看，PSP无疑比NDS显得更为高档时尚，尤其那光滑而不失手感的钢琴烤漆表面，更会让刚入手的玩家深深“中毒”，然而烤漆虽好，就是容易掉漆，要是一不小心落地磕墙什么的，就很容易让心爱的“小P”留下划痕。为了避免这些意外，我们需要给PSP穿上一些保护装备，虽然没有钢铁侠那样刀枪不入，但至少能给PSP留一个保障。

而说到周边，市场上的PSP周边可谓五花八门，有牌子的、没牌子的、国内的、国外的，林林种种的周边足以让购买者眼花缭乱，那些“无名无姓”的山寨周边自然要不得，质量和售后都没有保证，买回来一不小心就是活受罪；国外品牌产品虽然从设计、质量方面都占尽优势，然而性价比是一个大问题，有时候同类的产品，国外品牌的价钱足够顶五六个国内周边。

其实购买游戏周边时可以选择一些较为专业的国内品牌，这类产品不但有着较为合理的价格，质量与售后都十分不错。其中北通就是大家熟悉中国民族品牌之一，笔者将对以下几款名为“中国风”的北通系列周边进行仔细评析，务求为各位提供实用的参考。经厂商介绍，“中国风”系列产品是以品位、创意为设计理念，务求通过产品展现中华文化独特的品味，让玩家感受到不一样的中国文化熏陶，通过一个简简单单的周边，来体现对品味、艺术、生活的追求。现在我们就一起来看看吧

国内民族品牌之美

北通PSP“中国风”系列 周边产品评析

北通“中国风”PSP新版保护胶套

对应平台：PSP-3000

产品类别：厚保护硅胶套

产品编号：BTP-53201

包含物品：

北通中国风保护胶套×1

北通钢头真皮手绳×1

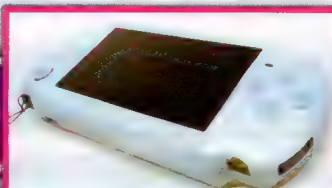
首先出场是“中国风”PSP新版保护胶套，该保护套产品属于硅胶套类周边，我们从包装到内容逐一细评：该系列的包装散发着一股浓厚的书香色，白色底上印满深浅分明的灰色圆纹，远看犹如宣纸上的点点淡墨，红底白字的“中国风”醒目地印在产品的包装右下角，这也代表着北通对该系列产品的信心。包装采用纸盒+吸塑的混合设计，纸盒包装的优点在于可以通过丰富的包装设计来吸引用户的眼光，但由于纸盒封闭的原因，用户可能因无法直接了解产品的内容而产生怀疑心理；而单纯的吸塑包装虽然可以很好地向用户展示实

际产品，但透明的吸塑外观难免缺乏个性，往往无法吸引用户的眼光；通过这种折中的方案把两者优点结合，起到恰当好处的作用。

内含物品除了北通中国风保护胶套外，还包含一条真皮手绳，真皮手绳的手感舒适，又能避免玩家滑手导致PSP的掉落；不过钢头设计可能会刮到PSP表面，幸好配合胶套使用可以避免这一情况。保

护胶套包括四种不同的色彩设计，分别为水墨星辰黑、水墨星辰白、水墨青花以及青花蓝，如果喜欢黑白的经典搭配，可以选择水墨星辰黑和水墨星辰白；如果喜欢时尚一点，则推荐水墨青花以及青花蓝。

保护胶套为全封闭式设计，PSP的硅胶套类周边根据胶套部分对方向键和主按键的覆盖程度的不同分为全封闭式、半封闭式、以及



开放式三种。如名所示，全封闭式即为胶套把方向键与四个主按键完全覆盖，这种设计对比后两者，虽然在使用时略欠手感，但好处在于可以完全遮盖按键与主机面板之间的缝隙，达到彻底拒绝灰尘入侵的效果。除了方向键与主按键，中国风保护胶套对HOME(PS)键、音量键、屏幕键、音乐键、SELECT、START这些下排按键同样采用完全封闭设计，玩家再也不用担心按键进灰的情况。

手感方面，硅胶材质弹性十足，PSP放入之后相当紧贴，胶套的屏幕边位、按键部分的凹槽与主机位置对应精准，完全没有错位的情况。另外为方便玩家，音频口、充电端口、USB端口、L/R键、记忆棒卡槽以及开关都留有空位。产品背面的中国风花纹相当抢眼，加上微波精工工艺，花纹清晰之余绝不掉色；另外胶套背面的两侧有防滑凹纹让使用起来更有手感。

北通“中国风”EVA硬包

对应平台: PSP-3000 / PSP-3003
PSP1000系列掌机

产品类别: EVA硬包

产品编号: BTP-5345

产品颜色: 水墨星辰、朱砂水墨、青花蓝斑

包含物品:

北通中国风EVA硬包×1

北通钢头真皮手绳×1

以下介绍另一款中国风PSP周边, 北通中国风EVA硬包是EVA收纳包类周边, 这里的EVA可不是《新世纪福音战士》的机器人“EVANGELION”哦, 而是一种橡塑发泡材料, 有着轻便、防水、抗震、容易清洁等优点, 这种材质十分适合用来制作保护包产品, 同硅胶套一样, PSP用EVA包在游戏市场上十分常见。

中国风EVA硬包同样有着三个书卷味十足的颜色名:

水墨星辰、朱砂水墨、青花蓝斑, 每一款都极具中国风的色彩, 另外每款EVA硬包都附赠一条钢头真皮手绳。

就如刚才介绍所说, EVA包在防水、抗震等方面有着十分好的表现, 所以玩家把PSP放进这款中国风EVA硬包, 即使下雨天出门忘带伞, EVA硬包也能确保主机滴水不沾, 同时坚韧而又充满弹性的材质又给你PSP最大的防震保障。中国风EVA硬包采用双拉链设计, 玩家可以随意调整开口位置, 往哪一个方向都可以打开EVA硬包, 十分方便。

相比坚韧的外表, 内部则采用丝光绸吸附内衬, 柔软光滑的内衬材质可以给你心爱的小P最大的呵护, 与同类EVA包一样, 上盖内部包含一个收纳网袋, 我们可以将一些UMD、耳机线控之类的小东西放入其中, 让EVA硬包变成小型的PSP装备箱。



北通“中国风”新版晶透水晶盒

对应平台: PSP-3000 / PSP-3003

产品类别: 透明保护水晶盒

产品编号: BTP-5355F

产品颜色: 水墨黑、青花蓝

包含物品:

北通中国风晶透水晶盒×1

北通钢头真皮手绳×1

以下介绍最后一款北通中国风的PSP周边。作为一系列的PSP周边, 既然要占据市场, 硅胶套、EVA包都有了, 那水晶盒肯定不能少吧。这款中国风新版晶透水晶盒属于透明水晶盒类周边, 水晶盒既有硅胶套的轻便贴身、又有硬包的保护, 这种一举两得的优点使的水晶盒成为许多玩家刚入手PSP时随机选配的周边。

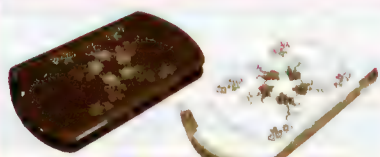
中国风新版晶透水晶盒分为水墨黑、

青花蓝两种颜色, 同样搭配一条北通钢头真皮手绳。相比硅胶套类周边, 水晶盒的最大优点在于全透明的盒身材质, 可以将主机原有的外观魅力毫无保留地展示出来。而实用性方面, 虽然水晶盒在按键防尘方面有着先天不足的问题, 但全透明的材质可以让水晶盒连同主机屏幕一同遮盖, 同时又不影响屏幕的显示效果; 加上一台掌机最让人关注的就是屏幕, 怎么能让它上面留有一丝划痕呢, 这时水晶盒就可以作为PSP坚固的防刮盾牌了。晶透水晶盒采用防弹PC材质, 坚硬十足, 背面同样印有中国风的图案, 两侧印有防滑的方格凹纹, 另外USB接口、UMD光驱、充电口等都留有空位, 把PSP放入后基本就不用再拿出来了。不过晶透水晶盒也有缺点, 这也是水晶盒周边一贯的通病, 虽然它能保护PSP屏幕免受风险, 但自己却比较容易刮花。

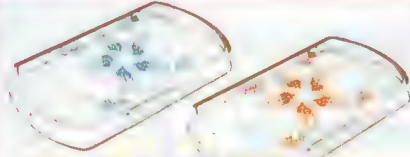


中国风PSP go版周边

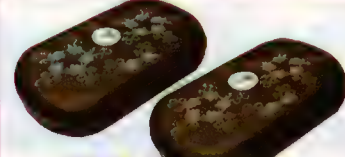
既然前辈们都有自己的防身装备, 作为后辈的PSP go怎么能没有呢, 以下就是北通为PSP go推出的同系列“三件套”, 在文章的最后大家不妨欣赏一下。



北通“中国风”
PSP go保护硅胶套



北通“中国风”
PSP go钢牌EVA硬包



北通“中国风”
PSP go晶透水晶盒

PSP软件群英会

除了当年那个短暂的官方1.5系统时代，现在每台使用破解系统的PSP都少不了自制软件：各种刷写自制系统、修改镜像的破解软件；以实用、方便为主旨，为玩家提供各种功能的工具软件；让我们重温昔日游戏时光、各种经典游戏平台的模拟器；还有那些充满爱与诚意，与玩家分享自己亲手制作的自制游戏。这些林林种种的自制软件已成为了我们记忆棒中的必备之物，这也是自PSP发售的那天起就陪伴至今，由无数自制系统用户为PSP编织的多彩衣裳。尽管这一切在SCE看来是企图毁掉他“掌上明珠”的刽子手，但在自制系统的开放平台下，这些软件也的确填补了官方系统下PSP在功能与体验上缺失的空白。

然而这个不可调和矛盾对于我们玩家来说只不过是茶余饭后的谈资，既然是一台“掌上多媒体娱乐终端”，那我们就只管眼前的快乐，看看这PSP软件群英会为大家推荐近段时间的各种优秀软件吧。

注：本文涉及软件已收录光盘

文件管理软件

PSPFiler

要管理PSP记忆棒的文件，我们通常只有通过读卡器，或者让PSP用USB线连接在电脑上进行管理，但假如我们出外郊游前在家拷贝了一款新游戏在记忆棒里，出门后打开PSP才发现之前的镜像放到别的路径里了，在这种不方便使用电脑的情况下应该如何解决呢？那PSPFiler肯定可以帮得到你。由日本自制程序开发者Medumgauge制作的PSPFiler算

得上是一款老牌软件了，他可以在PSP上对记忆棒文件进行管理，包括复制、移动、删除、重命名等等，甚至对PSP闪存的各个区间(F0/F1/F2)的文件进行操作。

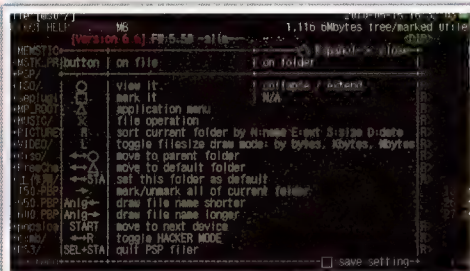
它还支持如jpg、bmp、wav、mp3、txt等格式文件的查看，我们可以用它来播放MP3、查看文本文件等内容。另外软件还集成自定义游戏排序功能，我们可以用

它来把平时顺序杂乱的自制程序和游戏进行整理。同时PSPFiler还可以查看UMD的内容，镜像提取功能也相当不错，由于自制系统自带的UMD文件读取功能在提取镜像时常出现尾部

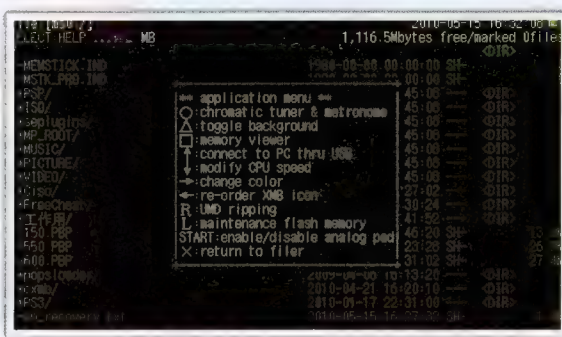
文件缺失，而PSPFiler则完全没有这问题，所以该软件也是PSP游戏发布者提取游戏镜像的必备之物。

软件分为1.50核心和3.00核心两个版本，由于目前大部分自制系统采用较新的自制系统，因此基本都选择3.00核心版安装。在光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“PSP_Filer_v6.80.rar”的压缩包，把其中“FILER”文件夹拷贝到记忆棒“PSP/GAME”文件

夹中即可完成安装。该版本包含英、日、法、德等14种语言（遗憾就是没有中文），玩家可以根据自己的习惯选择语言界面。此外由于软件可以对PSP闪存内容进行操作，不熟悉的玩家使用时尽量避免该方面的操作，另外该软件也不支持TA88-V3主板PSP-2000和PSP-3000。



| 操作说明 | |
|--------------|---|
| ↑/↓ | 移动光标 |
| X | 呼出文件操作菜单 |
| △ | 呼出应用菜单 |
| → | 选择当前目录的所有文件，再按一次取消所选 |
| L | 更改文件大小的显示方式 |
| L+R+← | HACK MODE (黑客模式)，开启对nand flash操作，不熟悉的朋友们切勿使用！ |
| R | 排序查看 |
| START | 切换盘符，你可以在记忆棒、UMD以及闪存之间进行切换查看 |
| SELECT+START | 退出程序 |
| ○ | 打开文件夹内容/查看文件内容 |
| □ | 选择当前文件，在按一次为取消所选 |
| 滑杆→ | 展开文件与文件夹的信息 |
| 滑杆← | 收起文件与文件夹的信息 |



| 应用菜单 | |
|-------|---|
| ○ | 音效器 |
| △ | 背景画面开/关 |
| □ | 查看当前内存 |
| ↑ | 通过USB连接PC |
| ↓ | CPU设定 |
| → | 界面颜色设定 |
| ← | XMB程序图标排序 |
| R | 提取UMD |
| L+R+← | HACK MODE (黑客模式)，开启对nand flash操作，不熟悉的朋友们切勿使用！ |
| START | 滑杆设定 |
| X | 关闭目录 |
| L | 备份闪存中Flash0与Flash1的内容为镜像文件，在HACK MODE下可以将镜像重新写入闪存，涉及nand flash操作，不熟悉的朋友们切勿使用！ |

时间显示插件

DayViewer

你希望XMB界面上的时间和电量显示能更加详细、更有个性吗？那以下这款插件肯定让你爱不释手。DayViewer是著名破解小组GEN的成员Total_Noob制作的一款时间显示插件，其实玩家只需要看右边的插图，大概也可以明白这款插件的作用：它能在XMB界面上详细显示当前的时间，包括年、月、日、时、分，甚至精确到秒，当前的DayViewer v7版除了修正之前版本的显示问题以及插件兼容性，还能让用户随意编辑时间字符串，以及新增电池剩余时间显示，玩家现在可以制定出更适合自己的显示方式，留下自己的大名，甚至制作属于自己的“中文

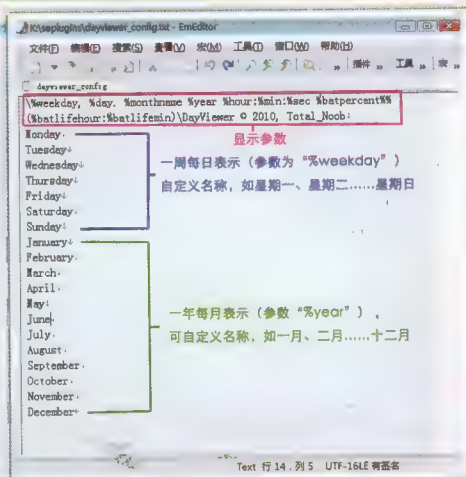


修改版”；而显示电量方面，如今无需进入主机设置的电池信息，在XMB界面上即可了解到当前电池剩余电量与时间，v7版的更新可谓让DayViewer的实用性以及可玩性更进一步。

与其他插件的安装方法一样，在光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“DayViewer V7.rar”的压缩包，解压后将获得的“dayviewer.prx”、“dayviewer_config.txt”拷贝到记忆棒PSP/seplugins文件

夹内；然后修改seplugins下的vsh.txt（没有可自行建立），如图写入激活语句“ms0:/seplugins/dayviewer.prx 1”，重启即可看见DayViewer插件生效。

如果想自定义插件的现实方式，则需要了解其中每个参数对应的内容，具体如右图：



| | |
|--------------|----------------|
| %weekday | 周(可自定义名称) |
| %day | 日(数字显示) |
| %monthname | 月份(可自定义名称) |
| %month | 月份(数字显示) |
| %year | 年份(数字显示) |
| %hour12 | 小时(12小时制) |
| %hour | 小时(24小时制) |
| %min | 分钟 |
| %sec | 秒 |
| %ampm | 上午/下午(AM/PM表示) |
| %batpercent | 剩余电量百分比 |
| %batlifehour | 剩余使用时间(时) |
| %batlifemin | 剩余使用时间(分) |

显示参数需要换行时请打上“\n”
 显示电力百分比时若需要加上“%”符号，请在该参数后打上“%%”，即“%batpercent%%”
 换行时第一行位置会因为偏移使得偏高，可以在开头不上“\n”以降低其显示位置
 每行显示参数不得超过100字节（中文或全角符号算2字节）
 修改后请用Unicode编码保存该文本文件

PC视频输出软件

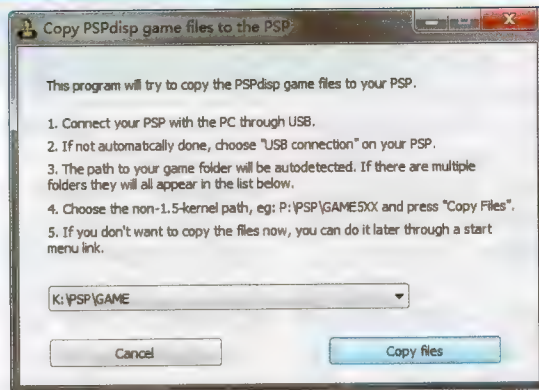
PSPdisp

随着在PC上进行PSP视频输出的软件越来越完善，现在我们即使用一些PSP金手指也能轻易实现此功能，但不知道大家有没有想过将这种输出方式来一个大反转，在PSP上进行PC视频输出会是怎样一个效果呢？PSPdisp就是在这种思路下诞生的自制软件。

由开发者JJS制作的这款PSP上的视频输出软件PSPdisp，是一款可以把我们PC上显示的画面及声音通过USB和WLAN传输方式呈现到PSP屏幕和扬声器上的自制软件，通过设置我们还可以使用PSP按键对电脑进行鼠标甚至键盘上的操作，随着作者的更新，PSPdisp v0.4已经相当成熟，新版对电脑系统的兼容性进一步优化，加快了

USB传输图像以及声音的速度，在WLAN连接上也解决了许多如连接超时、系统阻隔的问题，而视频方面加入的无压缩画质的“Uncomperssed”模式，真正实现PSP屏幕上的无损输出，只要配置稍微过关的PC，用PSPdisp控制播放PC上的影片也能真正实现高速高清。

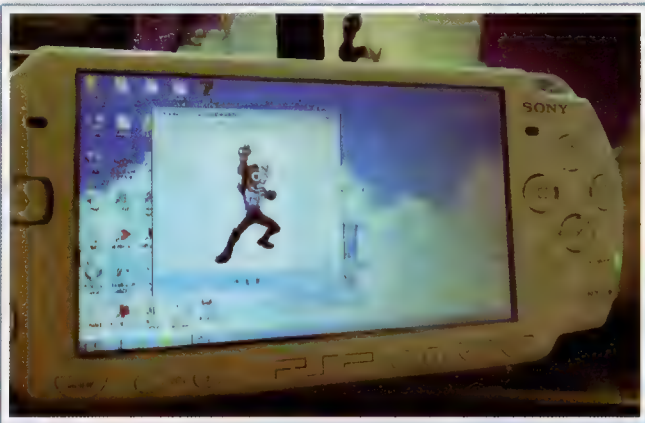
PSPdisp安装步骤大概分为两个阶段，首先是在电脑上安装PSPdisp，从光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“PSPdisp_v0.4.rar”的压缩包，解压后在PC上安装“PSPdisp_v0.4_setup_all_platforms.exe”，避免出现组件安装缺失，初学者在勾选安装部分可以直接按NEXT进行下一步，选择好安装路径后，系统会在PC上安



装一系列数据以及对应PSP输出的驱动程序，完成之前程序会提示在PSP上安装PSPdisp v0.4的PSP端，这时候我们把PSP通过USB线连接到PC上，界面就会出现路径提示，接着再选择“Copy files”即可，如果错过了PSP安装部分，也可以在安装完成之后，点击PC上的Windows图标，选择“所有程序——PSPdisp——Copy Game file to the PSP”，这时再把PSP通过USB连接到PC上即可进行之前的PSP安装部分。此外本编辑附赠光盘的PSPdisp v0.4安装包中，还包含软件的汉化包，只需将汉化文件覆盖到安装目录的原文件

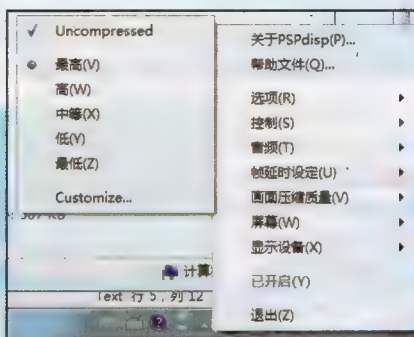
上即可对PC端界面进行汉化。

之后就要开始视频输出的步骤，我们这里以USB线连接输出为例，在PC与PSP通过USB连接的状态下从PSP XMB界面进入PSPdisp v0.4，然后选择X进入，之后在黑底白字的等待界面上稍等片刻，Windows上的显示画面很快就会从PSP映入你的眼帘。在默认的操作设置下你可以用滑杆以及十字键对鼠标进行移动操作，□/×分别为鼠标的左/右键。对电脑右下的图标点击右键，可以对当前输出进行各种设置，“选项”可以进行如输出方式等软件关键功能的设置；“控



制”可以对PSP按键对应的PC操作进行设置，其中还特别制定为《生化危机4》的PC玩家们制作专用的按键配置，可以让你感受PSP的《生化危机4》会是怎么一个效果；“音频”可以设置PSP扬声器是否播放PC上的声音；如果电脑的CPU不太好，可以通过帧延时设定降低输出反应；在“画面压缩质量”中我们可以对PSP的显示效果从低至高画质进行设置；“屏幕”

可以为PSP选择各种的显示范围和比例。



文件隐藏插件

MyCustomHidder

作为掌上多媒体娱乐终端，PSP无疑是成功的，有时候甚至觉得，PSP的多媒体功能更重于游戏方面，我们可以把自己喜欢的MP3，分门别类地整理到PSP里

随时欣赏；把下好的动画电影压制成MP4，放到PSP上以打发上班坐车时间；把与亲朋好友聚会照片放进PSP，在夜阑人静的晚上翻翻看看，以填补独自一人的空虚……不过PSP终究是台游戏机，若是小P放置太多私人的资料也不好给其他人看见，要是朋友或同事问你借来玩，而你又不想被他们看见自己的私人资料，这情况多尴尬。

MyCustomHidder就是为玩家解决这类烦恼专门设置的自制



一样十分方便，把该插件文件“MyCustomHidder.prx”拷贝到记忆棒的“seplugins”文件夹中，然后打开其中vsh.txt进行编辑（若没有seplugins文件夹或vsh.txt可自行建立），然后填上路径字句“ms0: plugins/MyCustomHidder.prx 1”后保存并重启PSP即可完成安装。之后在PSP界面选择“设定——主机设定”之后就能看见名为“隐藏文件夹”的新项目，确定之后你可以对系统界面上的游戏、影片、音乐、相片其中

一样进行隐藏。例如我们选择影片，之后返回查看PSP的视频影像，这时候系统就会提示没有视频影像，不过该软件只能隐藏这四项的其中一项，如果你有两个项目

目的内容不方便被人看见，可要自己小心咯。



插件，它可以为你隐藏系统上不方便被人看见的功能内容，包括你的照片、音乐、视频以及游戏。安装方式与其他插件

让自制系统畅游PSN

PSN Lover

使用自制系统的好处自然不用多说，直接玩PSP游戏镜像、运行各种自制软件，不过免费的午餐总是要付点代价，我们要经常要想办法破解镜像、等待自制固

件的更新以解决诸多软件和游戏的问题。当然登陆PlayStation Store就更是如此，随着PSN平台的新趋成熟，线上的提供内容也越来越丰富，既是不消费的玩家也可以登陆其中免费下载一些新游戏试玩以及游戏的宣传片段，不过在PSN成熟的同时对自制系统的登陆限制也越来越大。目前的5.XX系列的自制系统无法直接注册和登陆PlayStation Store，包括使用系统自带的version版本欺骗功能；尝试过用PC端的Midea go，但最后得出的只有更新当前最新官方系统的提示。

要解决以上问题，我们可以交给vosman开发的自制插件PSN Lover，软件前身是



PSNFucker，作者开发的目的就是为了让自制系统无需更新官方最新系统的状态下，正常使用PSN上的各种服务。安装方法与其他插件一样，在光盘“玩转PSP\软件”目录中找到名为“psnlover v1.1.rar”的压缩包，解压后获得的psnlover.prx拷贝到记忆棒PSP/seplugins文件夹内，然后编辑其中的vsh.txt和game.txt（如果没有seplugins文件夹、vsh.txt、game.txt可自行建立），在两个文件中加入激活字段“ms0:/seplugins/psnlover.prx 1”后保存并退出，然后重启PSP即可完成安装。之后你的PSP就可以尽情地畅游PlayStation Store

了，不过当前版本的PSN Lover依然有部分问题，作者亦不断努力更新中，期待新版本可以解决所有问题吧。





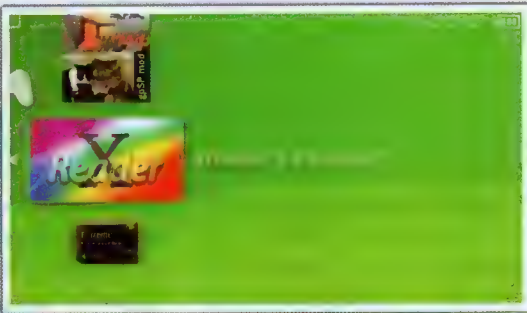
电子书软件

xReader

相信自制系统的玩家们对这款软件可以说是熟悉得不能再熟悉，这绝对是我们可以不用，却不能没有的自制软件之一。

xReader是

PSP专用的读书和看图软件，然而这看似平凡的软件却有着相当多的用途：我们可以用它来浏览电脑上的各种如txt等格式的电子书，在无需解压的情况下直接观看zip、rar压缩文件内的打包漫画，甚至一边可以播放着PSP内记忆棒的音乐一边看，你也可以

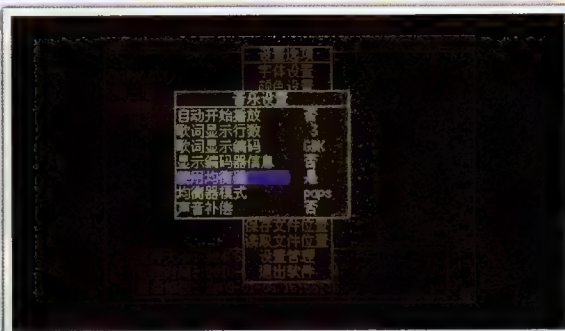


利用它对记忆棒内文件进行简单的复制、剪切与删除工作。不过这些我们看起来犹如在电脑上的基本功能，官方系统中却因种种限制而无法实现，而xReader就是这么一个突破原有限制的工具软件。

一个成功的软件少不了作者的坚持不懈的努力：它是自电子

书软件eReader停止开发后分裂出来的一个独立的软件，通过不断地更新改进，目前的xReader

1.2.0系列已经作为xReader的最新测试分支，带给玩家更多更全面的实用功能。当前的beta7测试版，终于完美地支持MP3(软/硬解码)、MPC、TTA、WAV、FLAC、APE等音乐格式文件，而软件作者hrimfaxi更与制作PSP视频播放器PPA的作者cooleyes合作，共同破解了PSP对WMA的硬解码。这意味着我们使用xReader播放WMA音乐可以占用更少的CPU，开启的ME引擎下可以允许xReader在CPU主频为48Mhz的条件下流畅播放MP3，更加省电；该版本亦加入了PSP在XMB界面上原



有功能，在设置“选项——音乐设置”中加入均衡器模式，现在我们同样可以在xReader下选择自己喜欢的均衡器播放音乐了。

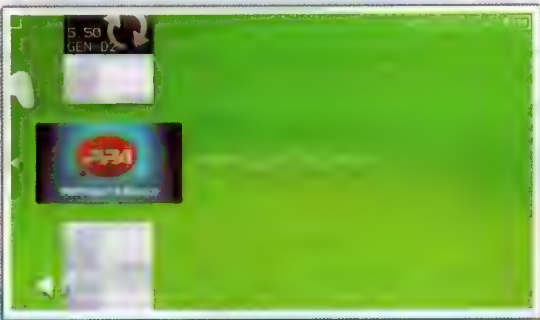
而图片播放方面，beta7也更趋完美，在后台加载图像功能支持下，xReader与其它PSP漫画查看软件相比，效率、稳定性更高。beta7默认最多将10张图像加入到缓存，意味着我们在看一张漫画图的时候，软件已经在内存加载了10张图，实现用户翻页看图中无需等待，10张预载数也让我们看得更快更爽。



视频播放器

PMPlayer Advance

同样作为老牌软件之一，PSP视频播放器PMPlayer Advance(简称“PPA”)也是我们记忆棒内必不可少之物，每当给新装PSP用户推荐软件的时候，笔者就会条件反射地抛出两款软件，一个是刚才介绍xReader，而另一款就是PPA。早期在自制系统用户群中，PMP格式视频的风头绝对要盖过PSP默认的MP4格式，尽管现在大多数人都开始转向更为方便MP4，但毕竟只有在自制软件的支持下PSP才能播放PMP，因此PPA至今依然有着广泛的影响力。使用PPA你可以播放MP4/

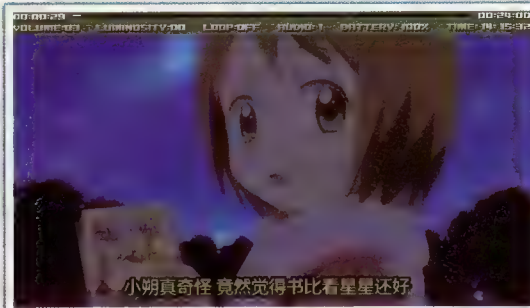


PMP格式的视频影片，还可以使用Wi-Fi或USB传输线播放PC中存放的影片，如果你是2000/3000的用户，也可以将PPA正在播放的视频通过视频输出线在电视上播放。

随着版本的不断更新，PPA在MP4播放方面也加入了XMB下默认播放器所没有功能，PMP格式视频之所以一直备受青睐，除了与MP4一样支持H264 AVC的高画质编码外，使用PPA播放还可以支持各种外挂字幕。

3.1.0版为MP4播

放加入了字幕载入功能，现在用户也可以在PSP上播放外挂字幕的MP4视频；同时软件还加入对ASS/SSA格式字幕的支持，这两种字幕多为动漫作品的字幕格式，也为喜欢在PSP上看动漫的朋友们提供不少方便。在PPA上使用外挂字幕播放MP4与PMP的方法完全相同，只需将字幕文件按MP4相同命名格



贝到记忆棒的同一路径，PPA播放时就会自动挂上，按X+L键可以随意开关字幕。

操作说明



PSP全面破解指南

注：本文涉及软件已收录光盘

近期PSP破解现状分析

距离《PSP专辑 Vol.8》的上市已经两个多月，如今PSP的破解现状正走向两个极端。首先看PSP-1000/2000方面，使用的自制系统依旧停留在5.50GEN-D3，有传6.10 GEN-A将不久后推出的消息，更称由于SCE对新版本系统的机构进行改变，届时新系统将无法运行过去的自制程序，让人感觉今后的破解进展更加扑朔迷离。至于PSP-3000以及TA-088V3主板PSP-2000的情况也是差不多，当前使用的自制系统依然是5.03GEN-C，以及基于5.03GEN-C修改的5.03 DT-A2。同时ChickHEN R2漏洞依旧折磨着这些玩家们，每当关机或遇上死机的时候都要重新载入图片漏洞，而且几率与成功方法还是因机而异。要提高载入几率，每台机都有自己的一套方法，玩家不得不慢慢摸索，真不知何时才可以像PSP-1000和非TA-088V3主板的PSP-2000一样直接刷写系统。

系统方面无疑是让自制玩家忧心忡忡的，而反观软件方面，目

前PSP游戏破解出现了不少突破。一直以来国内开发者在自制软件方面都十分活跃，例如电子书软件Xreader作者hrimfaxi、视频播放软件PPA的作者cooleyeyes、金手指FreeCheat作者FlareJune和金手指CheatMaster作者aeolusc等等，而近期这些国内开发者在系统功能以及游戏加密的破解方面都有着不少的进展，如前面软件群英会提及的破解PSN登陆软件PSNlover的作者vosman，其中电子书软件开发作者hrimfaxi更把采用新加密的《潜龙谍影 和平行者》，以及一度被认为无法破解的《噬神者》和《王国之心 梦中诞生》的防线彻底攻破。

而在销售与破解前景都一片暗淡的PSP go如今也露出一线曙光，由于美版《啪嗒哟2》试玩版存在重大漏洞，以此为基础的新版的E-Loader程序“Half Byte Loader”（以下简称HBL）就这样诞生了，由于HBL是在官方试玩游戏的漏洞中加载，因此无论是官方固件还是自制固件，主机型号不论

PSP-1000、PSP-2000、V3主板2000型、PSP-3000甚至PSP go都可以运行。我们可以利用它运行一些官方无法运行的自制软件，例如一些模拟器以及小型自制软件，尽管目前兼容性还有待提高，但HBL的制作小组以几乎每天一个新版的速度进行更新，期待该软件今后为PSP go自制软件的开发以及解决PSP-3000和TA-088V3主板PSP-2000的图片漏洞加载问题指明新方向。

本栏目共分为两个部

分：第一部分是向大家介绍新版E-Loader程序“Half Byte Loader”的使用方法；另一部分则是近期一些重要游戏的破解教程。如何用PSP go玩模拟器、要在5.50 GEN-D3玩《潜龙谍影 和平行者》要注意些什么、《伊苏菲尔盖纳的誓约》破解后为什么还是玩不了、如何才能破解自己手上的《王国之心 梦中诞生》以及《噬神者》镜像，这些问题笔者都会在本文中为大家逐一解答。



新版E-Loader程序“Half Byte Loader”使用教程

使用HBL前请确认自己的PSP官方系统在5.03至于6.20版本之间，这里也包括5.03以及6.20官方系统；同时5.XX系列的自制系统同样适用。关于PSP型号方面，HBL程序是面向当前所有PSP型号，因此不管你是哪款PSP都没有问题。此外HBL目前只能加载少部分自制程序，并不能运行任何游戏镜像。

一、安装美版《啪嗒哟2》试玩版、破解存档、HBL

1 首先是安装美版《啪嗒哟2》试玩版，把PSP通过USB连接至电脑，或者用读卡器在电脑上读取记忆棒，使用光盘“玩转PSP\破解相关\美版《啪嗒哟2》试玩版.rar”压缩包，解压后将其中的“UCUS98734”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”文件夹中。

UCUS98734
K:\PSP\GAME

2 我们同样将破解修改档拷贝到记忆棒中，该存档是激活美版《啪嗒哟2》试玩版漏洞的重要组成部分。使用光盘“玩转PSP\破解相关\美版《啪嗒哟2》试玩版漏洞修改档.rar”压缩包，解压后将其中的“UCUS98732_DATA02”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME\SAVEDATA”文件夹中。

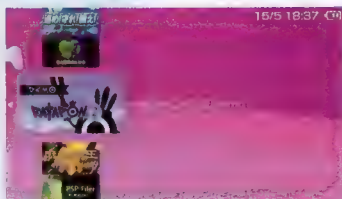
UCUS98732_DATA02
K:\PSP\SAVEDATA

3 最后安装E-Loader程序HBL，使用光盘“玩转PSP\破解相关\Half Byte Loader R79.rar”压缩包，解压后将其中的R79文件夹下的“hbl”文件夹以及“h.bin”拷贝到记忆棒根目录。自此安装部分就大功告成，我们现在可以让PSP退出USB连接了。

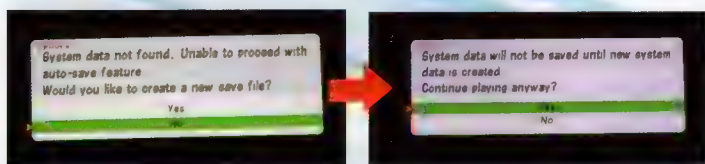
hbl
K\
h.bin
K\

二、在美版《啪嗒嘭2》试玩版中载入HBL

1 之后的操作将转到PSP上进行，首先在PSP界面上运行之前放进记忆棒的美版《啪嗒嘭2》试玩版。



2 进入游戏后，系统会提示没有找到系统存档，将无法自动存档，并询问是否创建新存档，这时候我们选择“NO”；之后系统会再次向你确认是否在没有存档的状态下继续游戏，这时候我们选择“YES”。



3 跳过厂商以及开头动画后出现游戏标题画面，这时候我们选择“CONTINUE”继续游戏，并读取之前拷贝到记忆棒的存档。



4 进入游戏读取界面，稍作等待后游戏就会提示按任意键进入游戏，这是我们可以随意按键进入。之后我们在这个游戏画面按R，画面就会突然变黑，然后进入读取画面，稍等片刻就会进入HBL的选择界面了。



5 在HBL界面中，×为确认，△为退出程序，这时候我们可以运行放在记忆棒“PSP\GAME”文件夹内的自制程序了。



运行TIPS

关于软件兼容方面，目前运行状况最好的要数MD模拟器PicoDrive（以包含在本辑光盘），同一版本的HBL，在不同官方固件下运行的效果也各不相同，目前R79版HBL算是比较稳定的一款，6.20官方系统下的PSP 80以及PSP-3000可以顺利运行GBA模拟器GBSP、SFC模拟器，有时候遇上死机等情况请不用慌张，要多尝试，毕竟软件还处于测试阶段，相信在今后的版本会有更好的表现。



加密游戏全破解，近期游戏镜像破解攻略

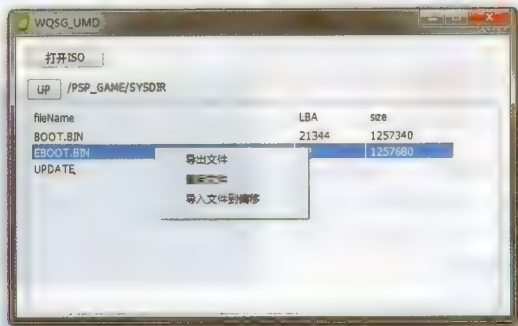
从自制系统停滞于5.50GEN-D3以及5.03GEN-C开始，采用新方式加密的PSP游戏便陆续出现，尽管我们得到了原版的ISO镜像，但面对无法破解的情况我们也只能望洋兴叹，不过多亏众多开发者的努力，才可以游戏方面入手解决镜像加密的问题。而就在《PSP专辑 Vol.9》临近完稿的前几天，电子书软件Xreader的作者hrimfax放出了让黑客久攻未破的《王国之心 梦中诞生》和《噬神者》的破解教程，以下我们将通过各种近期破解工具的介绍，为大家讲解近期游戏镜像的破解方法：



用ISO TOOL破解新加密游戏

ISO TOOL是一款傻瓜级游戏EBOOT破解软件，此外还能在记忆棒内进行CSO/ISO转换和提取UMD。如《一骑当千 十字冲击》、《东京鬼拔师 鸦乃杜学园奇谭》等游戏都可以通过该软件进行直接破解，而以下教程中《潜龙谍影 和平行者》以及《伊苏 菲尔盖纳的誓约》的破解也需要用到。

我们以1.14汉化版为例，安装时把光盘“玩转PSP\破解相关\iso_tool_114_汉化版.rar”压缩文件解压，并将其中“iso_tool_114_CN”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”目录



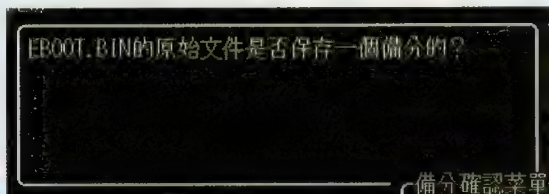
使用时我们把需要破解的镜像拷贝到记忆棒“ISO”文件夹内，然后在PSP上运行ISO TOOL 1.14，之后会进入如下界面，现在我们为大家介绍一下ISO TOOL的功能菜单。



| | |
|-------------------|--|
| EBOOT破解 | 对游戏镜像EBOOT进行破解，让自制系统运行此前不能运行的镜像 |
| EBOOT备份还原 | 利用EBOOT破解前备份的EBOOT.BIN，把游戏镜像还原至破解前的状态 |
| 修改名字 | 可以对游戏镜像进行重命名，这里包括文件名、UMD ID编号、镜像标识的日文名和英文名 |
| CSO/ISO转换 | 可以对当前游戏镜像进行CSO/ISO互相转换，但这里小编并不推荐使用该功能，因为PSP上转换速度实在太慢了，还是推荐使用PC上的转换软件 |
| Kernel_Library补丁包 | 针对《伊苏 菲尔盖纳的誓约》镜像而设的补丁功能 |
| 删除 | 删除当前选择的镜像 |

这里我们以《东京鬼拔师 鸦乃杜学园奇谭》为例子。选择其游戏镜像“cvn-tkk.iso”，然后选择EBOOT破解。

界面会提示是否对即将修改的EBOOT.BIN进行备份，玩家如果担心破解失败，可以先选择备份，届时对修改过的镜像进行EBOOT备份还原即可，另外备份的EBOOT会以UMD编号命名保存在记忆棒“\PSP\GAME\iso_tool_114_CN\BACK_UP”目录中。



随后界面会提示是否对游戏自动打入补丁，这原是5.50系列自制固件和5.03GEN等自带对应的功能，而较早的自制固件如5.00 M33等则没有，这些前期固件在游戏直接破解EBOOT后可依然无法运行，为此ISO TOOL才引入该补丁功能；5.50GEN/5.03GEN等较新的自制固件则无需使用。

EBOOT.BIN的原始文件是否保存一个备份的？
是否需要自动给文件打上破解补丁？

自动打补丁

作最后确定后，程序就开始对我们选择的镜像进行解密工作，完成时软件会作出提示并返回选择界面，这样《东京鬼拔师 鸦乃杜学园奇谭》就破解完成，同理《一骑当千 十字冲击等》、《潜龙谍影 和平行者》以及《伊苏 菲尔盖纳的誓约》等新加密游戏同样适用，不过《潜龙谍影 和平行者》与《伊苏 菲尔盖纳的誓约》这两款游戏破解后还有需要注意的地方，下面为大家进行详细说明。

开始进行操作？
EBOOT.BIN正在读取中请稍后
EBOOT.BIN备份文件正在保存
EBOOT.BIN正在进行解密操作
EBOOT.BIN文件正在写入游戏中
已经成功恢复

《潜龙谍影 和平行者》5.50GEN-D3运行错误解决方案

如果你小P的系统是5.50GEN-D2或者5.03GEN-C可以直接跳过此段，（笑）但如果是5.50GEN-D3就需要留意了，因为该破解镜像在D3系统进行至序章之后，会出现过场死机情况。为此我们有两种方案：一种是使用5.50GEN-D2升级补丁将系统降回D2版；第二种是使用fix for 5.50GEN-D3进行修复，为避免来回升降级的麻烦，笔者更推荐后者。

GEN-D3上使用可能会出现显示存档损坏。

2.Fix修复后运行破解版的《王国之心 梦中诞生》、《噬魂者》会提示原有存档损坏以及无法存档的问题。

这是由于Fix的原理造成的存档不兼容，它是通过将5.50GEN-D2内存FLASH中的peagasus.prx导入5.50GEN-D3，以实现解决《潜龙谍影 和平行者》的问题，因此使用5.50GEN-D2升级补丁降回D2版亦有相同情况。

要返回Fix修复前的状态，或许你可以重新刷一次5.50GEN-D3，但如此费时的做法自然是没必要的，笔者就根据Fix for 5.50GEN-D3的相同原理，制作出一个返回修复状态的自制软件unfix for 5.50GEN-D3程序，玩家把光盘“玩转PSP\破解相关\unfix for 5.50GEN-D3.rar”压缩文件解压，将其中“unfix”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”中，运行一次后即可返回原有状态，很方便吧。

把光盘“玩转PSP\破解相关\fix for 5.50GEN-D3.rar”压缩文件解压，将其中“fix”文件夹拷贝到记忆棒“PSP\GAME”目录中。然后在PSP上运行该程序。修复完成之后软件会提示Done并退回PSP界面，现在就可以解决游戏死机的问题了。

虽然Fix for 5.50GEN-D3可以解决《潜龙谍影 和平行者》的死机问题，但5.50GEN-D3系统使用该程序后要注意如下几种冲突情况：

1.Fix修复后，再进行《伊苏 菲尔盖纳的誓约》《噬魂者》等游戏，其存档在未进行Fix的5.50



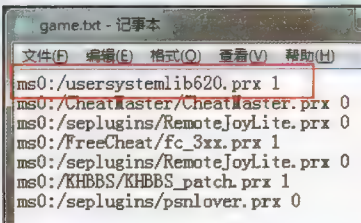
三、《伊苏 菲尔盖纳的誓约》 补充破解教程

为何叫补充破解呢?其实该游戏使用ISO TOOL进行EBOOT破解后并未完全破解。或许大家已经从ISO TOOL的功能菜单中找到答案,因为其中有一项功能就是专为该游戏而设的。现在就来给大家说说如何进一步破解吧。

1 使用ISO TOOL V1.14
对《伊苏 菲尔盖纳的誓约》游戏镜像进行EBOOT破解之后,再选择Kernel Library补丁包进行进一步破解,完成后退出程序。



2 然后我们还需要安装一个名为“usersystemlib620”的插件方可正常运行该镜像,这个插件原是6.20官方固件提取出来的组件,后经修改制作而成一个插件。把光盘“玩转PSP\破解相关\UserSystemLib620插件.rar”压缩文件解压,将其中的“UserSystemLib620.prx”拷贝到记忆棒“seplugins”目录中,然后编辑该文件夹内的文本文件game.txt(如果没有可自行建立),如图在文件中加入字段“ms0:/usersystemlib620.prx 1”,保存后退出。现在我们只需要把PSP重启一次就能正常运行《伊苏 菲尔盖纳的誓约》的游戏镜像了。



四、《王国之心 梦中诞生》 破解教程

这款游戏在2010年1月9日已经发售,尽管在此之前有不少破解组织、包括GEN小组尝试对游戏进行破解,但最终不了了之,从如此顽强的加密方式就可知道厂商Square Enix对《王国之心 梦中诞生》的重视程度。如今本作终于被国内开发者hrimfaxi所破解,虽然谈不上什么自豪,但心里总有些说不出的畅快啊……咳咳,废话不说,现在我们来看看具体的破解方式,另外以下将按照beat0.5破解版为基础向大家进行讲解。

本教程涉及的PC工具介绍

WQSG UMD

由Yoshihiro制作的WQSG UMD是我们日常破解游戏镜像最常用的软件之一,它可以提取和替换游戏ISO镜像中包含的文件,如破解过程中EBOOT的提取以及破解完后的替换都需要用到它。使用WQSG UMD时只需打开需要修改的ISO镜像,对目录内指定文件点击右键,即可选择导出和替换文件,而且修改后无需重新生成ISO镜像,十分方便。

UMDGen v4.00

与WQSG UMD一样常用于UMD文件导出与替换的小工具,虽然不能像WQSG UMD可直接替换

游戏镜像文件,但UMDGEN能更详细地显示游戏镜像的各种内容,我们不但可以使用它对镜像进行导出与替换,还能进行添加、删除等操作,在游戏破解时尤其适合用于添加和替换大量文件。

WinHex

WinHex是一款以通用的16进制编辑器为核心的工具软件,这里我们需要用到它来手动修改EBOOT。

WINRAR

很常用的解压缩软件,用于直接提取镜像的文件内容,相信各位朋友的电脑上已经有该软件了。

1

我们首先要准备游戏原版的ISO文件,另外破解用到的PSP系统要求为5.50GEN-D3 或 5.03GEN-C,否则无法进行以下步骤。

2

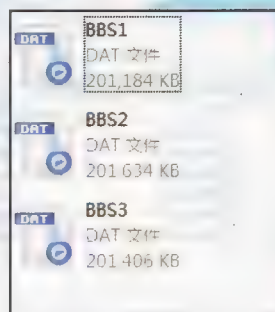
提取镜像中的BBS1.DAT、BBS2.DAT、BBS3.DAT这三个文件到记忆棒根目录,这三个文件位于镜像路径“PSP_GAME\USRDIR\”,如图所示:



3

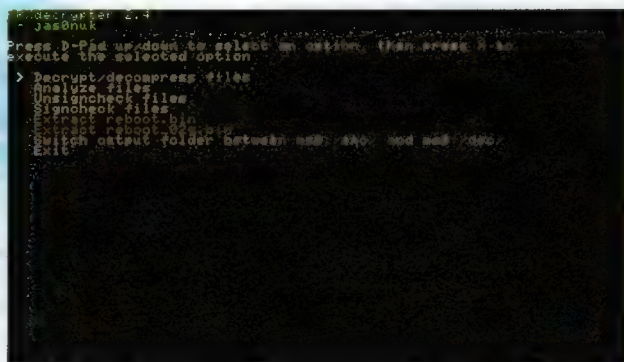
此时请保证记忆棒还有700M以上的空间,否则无法完整解密。我们需要用到dnas_decryptor这个解密程序,把光盘“玩转PSP\破解相关\dnas_decryptor.rar”的压缩文件解压,并将其

中的“dnas_decryptor”文件夹拷贝到记忆棒“\PSP\GAME”目录,然后在PSP上运行dnas_decryptor。运行时PSP画面会出现黑屏,并且记忆棒读取指示灯会不断闪烁,这是程序正在生成解密后的文件,完成后会自动返回PSP界面。这时候记忆棒会生成BBS1_DEC.DAT、BBS2_DEC.DAT、BBS3_DEC.DAT三个文件,原来放进记忆棒的三个DAT文件现在就可以删除了。

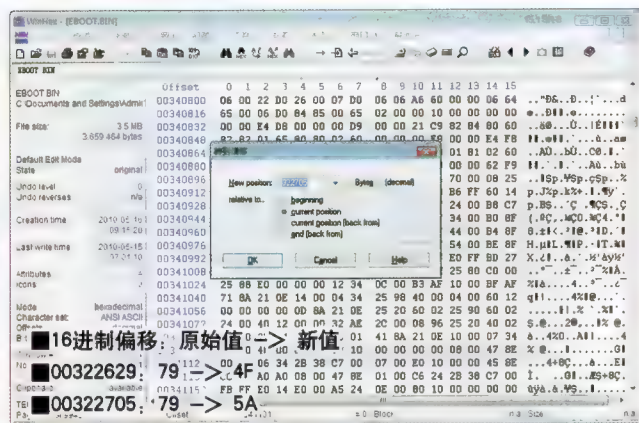


4

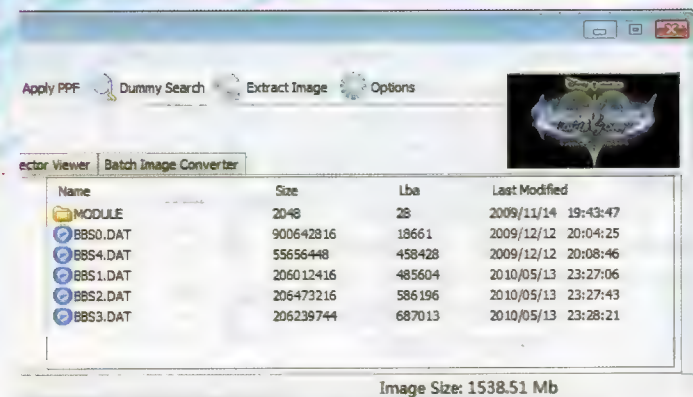
提取ISO镜像中“PSP_GAME\SYSDIR\”目录下的EBOOT.BIN,在记忆棒根目录下建立“ENC”的空文件夹,再把这个EBOOT.BIN拷贝进去。之后我们需要用PRXdecrypter 2.4对其进行解密,把光盘“玩转PSP\破解相关\PRXdecrypter 2.4.rar”压缩文件解压,将其中的“PRXdecrypter”文件夹拷贝到记忆棒“\PSP\GAME”目录中。在PSP上运行PRXdecrypter 2.4,并选择Decrypt/decompress files解密之前放在ENC文件夹的EBOOT.BIN,完成后返回PSP界面。



5 用16进制编辑器WinHex对EBOOT.BIN进行手动编辑,用WinHex打开刚才的EBOOT.BIN,通过“位置——转到偏移”查找偏移“00322629”,定位后将原始值79修改为4F;查找偏移“00322705”,定位后将原始值79修改为5A。



6 把之前生成的BBS1_DEC.DAT、BBS2_DEC.DAT、BBS3_DEC.DAT,对应重命名为BBS1.DAT、BBS2.DAT、BBS3.DAT,连刚才破解修改的EBOOT.bin用UMDGen替换到原来镜像,然后点击软件上方的SAVE生成新的ISO镜像。



7 最后为PSP安装破解用插件,把光盘“玩转PSP\破解相关\KHBS_0.5.rar”压缩文件解压,把其中的“KHBS”文件夹拷贝到记忆棒根目录,之后在记忆棒“seplugins”文件夹中编辑文本文件game.txt,加入字段“ms0:/KHBS/KHBS_patch.prx 1”后保存退出就大功告成。

由于以上教程比较复杂,仅供有动手能力的朋友们参考。为了方便各位玩家,本辑光盘已附带经破解的EBOOT.BIN以及破解完成的ISO镜像,直接使用破解镜像的同学们只需进行教程第7步的安装插件即可进行游戏。

假如遇到以下情况

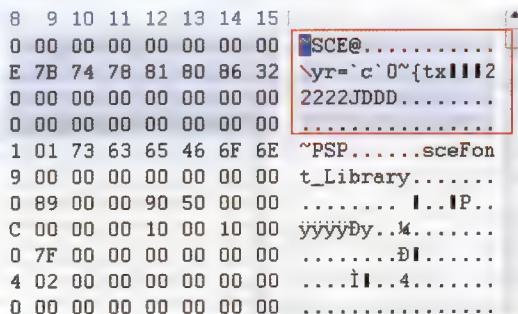
- 1.在5.50GEN-D3系统下如果发现不能存档和读档的情况,可检查一下之前是否进行Fix修复,如果是的话可以使用笔者制作的unfix for 5.50GEN-D3返回初始状态,即可解决问题。
- 2.如果出现“800200D9错误”,可能受到其他插件的干扰,例如《伊苏》的UserSystemLib620插件,这时我们只需关闭其干扰的插件即可。
- 3.游戏不能使用GAME INSTALL在记忆棒安装数据,这是破解插件产生的正常作用,因为破解版的读盘速度事实上比正版消耗600MB进行GAME INSTALL还要快。

五、《噬神者》破解教程

《噬神者》的开发商被众多PSP玩家调侃为“技术的NBGI”,原因是每次出现新加密的PSP游戏,其开发商几乎都是NBGI,该镜像与《王国之心 梦中诞生》一样在此前难以破解,而如今同样被hrimfaxi打破了防线。其破解方法与《王国之心 梦中诞生》差不多,以下由hrimfaxi制作的破解方法同样仅供有动手能力的朋友们参考,本辑光盘收录了该教程中的重点破解资源,包括已经破解的EBOOT、libfont.prx,还有完成破解ISO镜像。由于采用《王国之心 梦中诞生》相同的破解插件,之前已经安装插件的玩家只需拷贝破解镜像ISO,即可体验破解版的《噬神者》。

1 用WINRAR解压《噬神者》ISO镜像中如下路径的两个文件:
PSP_GAME\SYSDIR\EBOOT.BIN
PSP_GAME\USRDIR\modules\libfont.prx

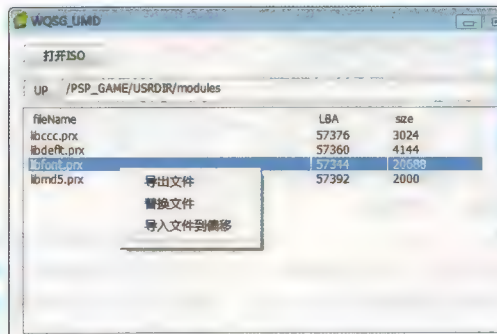
2 使用16进制编辑器打开libfont.prx,把直到字符串“PSP”之前(不包括“PSP”)的所有字节删除。



3 采用与《王国之心 梦中诞生》相同的方法,使用PRXdecrypter 2.4将Eboot.bin和libfont.prx解密。

4 再回到16进制编辑器WinHex,打开解密后的eboot.bin,搜索字符串sceUtility,然后修改为sceUtilit0;搜索字符串Kernel_Library,改为Kernel_LibrarZ。同样使用WinHex打开libfont.prx,搜索字符串Kernel_Library,改为Kernel_LibrarZ。

5 使用UMDGen或WQSG UMD打开ISO,将两个已破解文件替换到原版镜像位置后即大功告成。



文 乌冬

普利尼2 特攻游戏! 晓之内裤大作战

ACT

特攻游戏

晓

大作战

◆~特攻遊戲! 曉のパンツ大作戦ッス!!~◆

普利尼是“《魔界战记》系列”里的杂兵,它们是生前干了坏事的人落到魔界后的化身,地位处于魔界的最底层,以超弱的实力和最佳出气包而闻名。不过别看它这样,凭着它那超高的出镜率,现在也终于翻身做主人公了。

动作说明

攻击 (□)

普利尼的攻击分为两种,一种是地上时按□键的双刀斩击,斩击威力很低,通常需要连打按键进行持续攻击才能造成较大的伤害。另一种则是跳到空中按□键的普利尼连射,普利尼连射除了可以像斩击一样攻击近距离的敌人外,还会向斜下45度角释放剑气攻击远距离的敌人,而且和斩击一样能通过连打按键来进行持续攻击,不过普利尼连射有时间限制,连打了一段时间后就会强制落地。

跳跃 (X)

跳跃是大多数动作游戏都会有的要素,通常拿来越过深渊或避开障碍物,或者在关卡中节省时间,而在游戏中普利尼一次只能跳起来两三次,所以本作在跳跃中是大体上有所限制,比如跳跃时,所以二就是除了普利尼更远的地方,所以二就是除了普利尼更远的地方,所以二就是除了普利尼更远的地方。

举起/投掷 (△)

按△键可以举起炸弹或处于晕眩中的敌人,再按一次△键即可将它们扔出,扔出的距离和重量有关,重量越大扔得越远,扔出的距离和重量有关,重量越大扔得越远,扔出的距离和重量有关,重量越大扔得越远。

下压 (空中↓+X)

在空中同时按下方向键下和X键可使出下压,这招没有攻击力,不过能让空中的敌人陷入短暂的晕眩,这时进行攻击能造成暴击伤害,而且下压还能触发机关和记录点,还有踩高跳蘑菇和搭乘交通工具时也能使用。

旋转 (O)

按住O键普利尼就会开始旋转并进入蓝色的无敌状态,无敌状态中可以穿过敌人,不过要注意如果长时间旋转普利尼会进入长时间无敌的无敌状态,此时普利尼会进入无敌状态,此时普利尼会进入无敌状态,此时普利尼会进入无敌状态,此时普利尼会进入无敌状态。

突破模式

当普利尼攻击敌人或吃下甜人时,连击槽会增加,连击槽累积满就会进入突破模式,突破模式中普利尼的攻击力会大幅上升,并且还可以使用三种特殊攻击,不过连击槽在突破模式中会不断减少,一旦连击槽清空,普利尼就会从突破模式中退出,回到普通模式,如果连击槽清空,普利尼就会从突破模式中退出,回到普通模式。



突破模式特殊攻击

| | |
|-------|--|
| 蓄力下压 | 使用方法为在下压时按住X键进行蓄力后松开,蓄力下压除了可以将敌人砸晕外,还能造成一定的伤害。 |
| 普利尼旋风 | 使用O键旋转时普利尼周围会附加攻击判定,给敌人造成伤害的同时还能快速回复连击槽,持续攻击同一敌人还能够让其晕眩。 |
| 特攻游戏 | 空中斜下45度角的突进技,空中同时按下R+□使出,突进过程中全身都有攻击判定,且威力极大,不过在使用后突破模式就会解除。 |



重点收集要素

魔力之玉

能对通关过程提供帮助，还影响着隐藏要素的收集。不过最初可使用的设施只有一

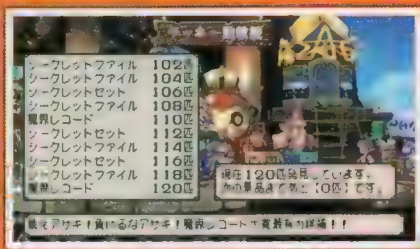


魔力之玉后和相同颜色的灵魂对话设施就会开启。魔力之玉的获得方法可参考下表。

| 设施名 | 魔力之玉的颜色 | 获得方法 |
|----------|---------|---------------------------------|
| チュートリアル屋 | — | 最初拥有 |
| セーブ屋 | 蓝 | 打败教学关1 (チュートリアル1) 的BOSS后获得 |
| リプレイ屋 | 白 | 教学关2 (チュートリアル2) 第二个记录点的下方 |
| 记录屋 | 绿 | 残余时间为10小时在主流关卡中获得 (位置比较隐蔽, 需探索) |
| ラッキー助教授 | 红 | 残余时间为9小时在主流关卡中获得 (位置比较隐蔽, 需探索) |
| コンシェルジュ | 粉红 | 残余时间为8小时在主流关卡中获得 (位置比较隐蔽, 需探索) |
| 夜逃げ屋 | 深蓝 | 残余时间为7小时在主流关卡中获得 (位置比较隐蔽, 需探索) |
| 音乐屋 | 紫 | 残余时间为6小时在主流关卡中获得 (位置比较隐蔽, 需探索) |
| 时空の渡し人 | 黄 | 残余时间为5小时在主流关卡中获得 (位置比较隐蔽, 需探索) |

幸运人偶

除了训练关卡外，其他关卡中都存在一种名为幸运人偶红色小怪物，只要收集一定数量的幸运人偶就可在魔王城设施的ラッキー助教授处换

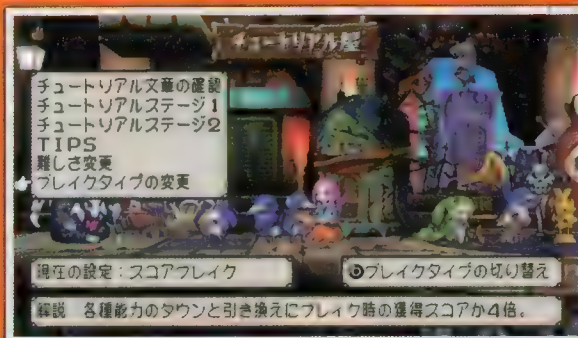


人偶出现后会马上逃跑，在逃跑前将其击倒就算收集成功。

| 奖励道具 | 所需幸运人偶 | 效果 |
|----------|--------|--------------------------|
| 修道院への地图 | 36 | 可以在时空の渡し人处挑战隐藏关卡“练武の修道院” |
| スコアブレイク | 52 | 可使用分数突破模式 |
| 练武の黒鍵 | 70 | 可以在时空の渡し人处挑战隐藏关卡“练武の塔深渊” |
| 魔の团交券 | 110 | 进入魔王城内部时增加与艾特娜对决的选项 |
| 最凶チェーンソー | 120 | 可在关卡中使用强力武器电锯 |

招待状

在某些关卡中会见到一种宝箱怪，使用下压攻击它的话能获得招待状，把招待状交给魔王城设施的コンシェルジュ屋，再支付指定数量的甜点就能开启コンシェルジュ屋的特殊功能。不过收集时要注意宝箱怪很狡猾，直接使用下压的话它会躲开，需要先用普通攻击将它打成硬直才比较好对付。



| 招待状名称 | 所在关卡与位置 | 开启所需甜点数 | 对应的特殊设施 | 作用 |
|------------|---|-----------------|-----------|--|
| 薄気味悪い招待状 | 教学关卡2, BOSS房间门前 | 150/20 /20 | グリーン英灵墓地 | 可以查看获得的称号与开启普利尼流星必杀技 (R+□发动必杀技, 会消耗普利尼数) |
| 正义感あふれる招待状 | 魔风溪谷 (残余10小时), 战车所在位置的龙骨上方 | 300/10 /20 | レスキュー队本部 | 可用滑落致死的普利尼交换甜点 |
| キノコ臭い招待状 | 魔海のヴォルケノ庵 (残余9小时), 关卡中央有许多可破坏平台的位置 | 200/50 /30 | エリンギヤの巢 | 在魔王城设置高跳蘑菇 |
| ボロボロの招待状 | サンドウィッチパレス (残余8小时), 在连续设置有三门大炮的位置 | 1000/300 /50 | ラハール・ハウス | 花费甜点雇佣ブリニーラハール, 下关可使用 (具体方法可参考后文) |
| 幸福の招待状 | サタンランド (残余7小时), 刚进入烟囱后的下方缺口的平台下 | 350/50 /10 | ラッキーラボ | 可查看收集到的幸运人偶以及开启幸运人偶的自动搜索功能 (所在位置会用问号标出) |
| 魔神の招待状 | 魔界百花殿 (残余6小时), 在有指示向上跳的平台旁, 打破右边的箱子进入隐藏通道后可发现 | 300/500 /300 | ステイングレーダー | 消费甜点购买艾特娜的援护 (L+R+□发动援护, 一次购买只能使用一次) |
| 幸薄い招待状 | 邪神的不幸沼 (残余5小时), 在接近BOSS大门的一个小区内 (该区域有个面包围) | 4000/70 /20 | 天窗の小部屋 | 花费甜点雇佣ブリニーアサギ, 下关可使用 (具体方法可参考后文) |



| | |
|-----------------|---------------------------------|
| 勋章名称 | 获得条件 |
| がむばつたて賞 | 通过任意3个关卡 |
| ハナマルで賞 | 通过任意7个关卡 |
| ゴールドタイマー | 通过15个以上的关卡，并且过关时间评价为S |
| Sランカー | 通过30个以上的关卡，并且过关评价出现过S |
| Dランカー | 通过50个以上的关卡，并且过关评价出现过S |
| ラブラハール | 在ラハール・ハウス内召喚ブリニールハール30次以上 |
| 天取り由 | 获得“ブリニ―神”的称号，一条命获得一定分数以上后得到 |
| ブレイク大将 | 进入突破模式的次数达到1000次以上 |
| スカイスクレーパー | 开启アサギウォーズ篇，方法为取得本篇的10张“破れたチケット” |
| 招致大好きで賞 | 将“コンシエルジュ屋”内的所有设施召唤出来 |
| 白銀の超魔王 | “魔界公式ルール”难度一条命过5关以上 |
| デスマーチ | 累计死亡1000只普利尼 |
| 魔香芋大臣 | 吃“魔香芋”（游戏中吃了会放屁的道具）100次以上 |
| 根性メダル | 通过本篇 |
| 魔王城国书室長 | 完成图书馆怪物图鉴的收集 |
| ヒップアタッカー | 使用ヒップアタック（下压攻击）累计达到10000次以上 |
| ディパーテッド | 复活魔王城的所有设施 |
| ブリニーマニア | 本篇和アサギウォーズ篇所有的关卡通关 |
| 魔界三冠王 | 打倒隐藏关卡のBOSSエトナ、ブリニ和ハール |
| アサギ戦争终结宣言 | アサギウォーズ篇通关 |
| ガラクタ大好きっ子 | 本篇的前8关卡中获得36个不同的珍品 |
| 天下无双 | 不死一条命的情况下获得300000点的得分 |
| 魔界アイドル彼女? | 获得该勋章以外的所有勋章，获得后会出現特别关卡 |
| 恨みはらさておくべ きか | 破坏エトナ稻草人99个 |
| 恐怖! アサギ狩り | 获得アサギウォーズ篇的所有珍品 |
| パニッシュの常連 | 累计夜逃10次以上 |
| スーパースタスクリーム | 累计得分在666万点以上 |
| 魔物ハンタープリ子 | 击破敌人数量累计达到666匹 |
| ベビオムッター | 简单难度通过22个关卡 |
| 魔界レコード大賞 | 获得No.1~30音乐CD |

隐藏角色

プリン-アサギ

アサギ的武器为各种枪械，优点是攻击距离远，安全系数高，而缺点则是大部分枪械都有弹药数量的限制，用完后就无法使用。而且除简单难度外，弹药在关卡中不能补充。初始弹药的多少根据游戏的难度而定，难度越高弹数越少，高难度下一定要计划好子弹的使用量，否则BOSS战时会非常吃力。



パリーニ・ラハール



在于攻击力非常高，而且还有很多专用的特殊技，另



同时还能削减敌人的晕眩槽，BOSS战中非常好用。

アサギウ オーズ篇



パーティアサギ



魔法少女リリカルなのはA's THE BATTLE OF ACES

操作简介

游戏一共有4种操作方式，玩家可以通过自己喜爱的方式进行游戏。这里我们以最常用的操作方式进行介绍。



| | |
|---|--|
| □ | 近程或远程的普通攻击 |
| △ | 近程为反击技，远程为强攻击 |
| ○ | 近程为投技，远程为特殊攻击 |
| X | 冲刺 |
| L | 爆气 |
| R | 防御，抵挡攻击时会不断消耗MP，防御至MP耗尽时会出现防御崩坏状态，此时有很长的时间无法行动 |

界面解说



- 1 血槽，受到攻击后会不断减少。
- 2 MP槽，使用远程攻击或防御敌人攻击时会不断消耗，使用远程攻击命中对方时会回复MP槽。当MP槽耗光时就暂时无法进行远程攻击，必须等MP槽自动回复到一半的状态后才能继续使用远程攻击。
- 3 冲刺回数，游戏中按X键可以使控制的角色冲刺一小段距离，以此来躲避一些远程攻击。冲刺回数会随着时间的流逝自动回复，每个角色的初始冲刺回数有所区别，不过一旦耗尽所有的冲刺回数，就会在较长的一段时间内无法进行冲刺，这时很容易受到敌人的远程攻击。
- 4 爆气点数，不同的角色爆气点数会有所区别，按下L键可以进行爆气，爆气后角色的MP和冲刺回数会回复到全满状态并且一段时间内不会减少，再次按下L键可发动华丽的必杀技，每场战斗完成后会回复一格爆气点数。
- 5 战斗胜利的回数，不同的角色会使用不同的图标来表示。
- 6 战斗剩余时间，当剩余时间为0时会根据双方角色血槽的剩余量来判断谁胜谁负。

独具风格的战斗

一，直接按△键是反击技，在对方使用□键攻击的瞬间按下△就可以挡住对方的攻击并进行特定的反击，不同角色的反击威力也有很大的区别；○键是投技，无法进行防御，但很容易被普通攻击打断，推荐在对方使用反击技时再用投技来应对。

近战

所有角色在近战模式下的操作都差不多，□键是普通攻击，在第一击命中后还可以继续按□或△键追击，这是近战模式下最主要的攻击方式之

远程战

不同角色的远程攻击都有很大的差异，这里大致将□、△、○键分为普通攻击、强攻击和特殊攻击，每个角色的具体招式会在下面的人物分析

这是一款直人气动漫《魔法少女奈叶A's》改编的格斗游戏。凭借奈叶的超高人气，这款游戏在日本地区取得了非常不错的销量。游戏描述的是“破之书”事件后的故事，原创剧情，由系列奈叶与国村由加利演唱的全新主题曲和若原雅也的下载内容是游戏的最大亮点，对“魔法”有爱的玩家可以从中找到不少乐趣。

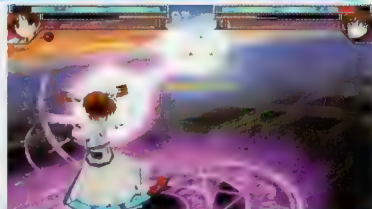
文 阿鲁

FTG

魔法少女奈叶A's携带版 王牌之战

MAGICAL GIRL Lyrical Nanoha A's PORTABLE THE BATTLE OF ACES

里详细介绍。远程战里的所有招式都需要消耗MP，当MP值过低时可以通过近战攻击或直接爆气来进行回复。○键为束缚技的角色在远程战中十分有优势，在对付这种角色时一定要留下足够的冲刺回数来避免束缚技，而且要尽量在近战模式中和他们战斗。



人物技能

在选择人物时，按下△键可以给角色选择装备各种技能。每个角色最多可以装备4种技能，其中前两种是自身拥有的，不能取消；剩下的两个空格里可以任选其他角色的技能进行装备。不过游戏一

开始不能选择其他角色的技能，必须在故事模式中将某个角色通关后才能解放这个角色的固有技能，解放后的技能才能被其他角色装备，人物分析中会列出每个角色的固有技能供大家参考。

人物分析



高町奈叶

固有技能1 远程攻击的威力上升
固有技能2 防御时MP的消耗降低

奈叶是典型的远程攻击型角色，远程战时普通攻击为发出3发带一定追踪效果的魔法弹，蓄力后魔法弹数量变成12发且速度变快，虽然威力较低，但作为牵制手段十分不错；强攻击为经典的魔炮，发动速度快，威力高，蓄力后还可以造成连击效果，是很强大的攻击手段；特殊攻击为束缚技，蓄力后的束缚技带一定的追踪效果，非常好用，将敌人束缚住之后用蓄力魔炮攻击可以造成很高的伤害。

奈叶的近战攻击威力很低，不过普通攻击的出招速度快且距离远，与对方同时出手时可以占到便宜。近战攻击只能作为奈叶回复MP的手段，一旦MP回复差不多了就赶紧和对方拉开距离继续使用束缚+魔炮来对付。

固有技能1 冲刺回数增加一次
固有技能2 冲刺回数用尽时回复速度提高

菲特·泰斯塔罗沙

菲特的近战能力和远程战能力比较平均，远程战时普通攻击为发射1枚魔法弹，蓄力后变成6枚，分成三次射出。魔法弹的威力还算不错，但蓄力后发动的时间较长，很容易被对方的快速魔法弹打断。强攻击为带追踪效果的魔力刃，蓄力后魔力刃的面积变大且移动速度变慢，魔力刃可以抵消沿途接触到的魔法弹，从不同方向使用魔力刃进行攻击可以切断对方的退路，逼着对方使用防御；特殊攻击类似束缚技，也是发出一个不断收缩的光圈，被套住后会发动强力的雷电攻击，蓄力后光圈带追踪功能，非常好用。

菲特的近战攻击力比奈叶高出不少，使用反击技成功反击对手后还可以继续按△键形成连续技。由于菲特在两种战斗模式中的能力比较平均，因此可以根据对手的类型来决定采取以哪种方式进行战斗。



八神疾风

固有技能1
固有技能2

非常强大的远程型角色。八神的普通攻击和强攻击都可以在移动中使用。甚至连蓄力都可以在移动中进行。普通攻击为发射出1枚威力很小的魔法弹。发动速度很快并且消耗MP极少。在连续发动的情况下，近战型角色几乎无法近身。蓄力之后为发射1枚强化型魔法弹。虽然威力和连击数都变高了，但实用性远远不如连续发动的小威力魔法弹。强攻击为向正前方发出扇形范围的5把光剑。很不实用的招式。光剑之间的空隙很大。距离稍远可以被轻松躲过。蓄力后变成由多把光剑组成的定向飞弹。速度和威力都不错。再加上可以在移动中进行蓄力。用这招主攻会给对方造成很大的压力。特殊攻击为魔炮。蓄力后魔炮威力增加。命中敌人后会产生球形冲击波给敌人造成持续伤害。不过在发动魔炮时不能移动。虽然这招威力较大，但远远不如之前两招好用。

远程攻击非常变态的八神在近战时就比较吃亏了。攻击力低不说，出招速度也慢。连击效果也不理想。八神的固有技能几乎可以无视MP的消耗，所以没有必要靠近战来回补MP，因此一定要和敌人保持足够的距离。别被拖入近战状态。

维塔

固有技能1 对方在防御时消耗MP增加
固有技能2 近战攻击的威力上升

典型的近战型角色。远程战时普通攻击为发出4枚带追踪属性的魔法弹。4枚魔法弹的覆盖面比较广不过威力比较低。蓄力后变成1枚直线飞行的强力飞弹，完全命中后还会产生爆炸效果，威力很大，不过不带追踪属性的飞弹几乎打不中敌人。强攻击和特殊攻击都为蓄力后冲向敌人进行格斗攻击，虽然威力大，但是蓄力时间长，并且冲刺时很容易被魔法弹取消攻击，很不实用。

近战是维塔的强项，不但攻击力高，出招速度也很快，投技的发动时间很短，可以轻松将对手抓住。在维塔自身的固有技能加持下，防御的敌人很快就会处于防御崩坏状态。不过由于维塔太过于依赖近战攻击，很容易吃对手的反击技，这也是所有近战型角色的最大弱点。

希格纳姆

固有技能1 减轻连击伤害的补正
固有技能2 对手远程攻击的威力降低

近战型女剑士。远程战时普通攻击为剑刃攻击，能攻击到的有效距离短得可怜。蓄力后变成向前冲刺一段距离的斩击，冲刺途中可以抵消魔法弹一类的低威力魔法。不过依然不实用。强攻击为向前发出冲击波，冲击波的威力很大，命中敌人时可以造成不小的伤害。不过有效距离短，移动速度慢这两点劣势让冲击波几乎无法命中普通难度以上的敌人。特殊攻击为直线型的伸缩剑，命中敌人后可让对方一段时间无法行动，此时可以追加冲击波攻击重创对手。蓄力后的伸缩剑命中敌人后会将对方直接拉到身边进行追加攻击。不过伸缩剑的攻击轨道是直线而且有效距离也很短，想命中敌人不是易事。

虽然远程战比较吃亏，但希格纳姆的近战能力相当优秀。普通攻击起手速度快，使用□、□、△、△的连续技可以轻松打出5连击，配合上希格纳姆的固有技能1，可以造成非常可观的伤害。使用反击技成功反击对手后也可以追加△键进行连击，攻击力依旧变态，伤害输出能力比维塔更强。

琳芙斯

近战和远程战能力都十分优秀的角色。远程战时普通攻击为发射1枚魔法弹，速度快但不带追踪效果。蓄力后同样是发射1枚魔法弹，但命中后会追加魔法弹齐射的攻击，威力很大。不过不带追踪效果的魔法弹通常情况下很难命中对方，但可以配合束缚技使用。强攻击为魔炮，攻击力不俗。蓄力后会在前方放置一个魔法球，下次使用魔炮时魔法球也会放出魔炮一起攻击敌人。而且魔法球还可以充当陷阱，敌人在碰到魔法球时会爆炸，是个非常好用的技能。魔法球最多可放置两个。特殊攻击为束缚技，蓄力后束缚效果变成爆炸攻击并且光圈带追踪功能。

远程战实力强大的琳芙斯在近战时也能给对手造成不小的压力。虽然普通攻击出手速度不快并且连

段效果不理想，但命中敌人后有不亚于近战型角色的伤害。琳芙斯自带的技能让她在近战时可以很快蓄满MP后拉开距离进入远程战。多出来的爆气点数也让她在远程战中几乎不愁MP的补充，总之是个非常强大的角色。

札斐拉

固有技能1 自动防御对手的攻击，自动防御时MP的消耗增加
固有技能2 对手近战攻击的威力降低

这是个没有任何远程攻击技能的纯近战型角色。远程战时，普通攻击为冲刺一段距离后进行近战攻击，命中敌人后可以连续按□键进行追击，蓄力后威力增加，不过任何攻击都会打断冲刺攻击，因此实用性几乎为零。强攻击为魔法反击，用法类似于近战攻击的反击技，不过魔法的行动轨迹和速度更容易判断，在魔法即将命中自己的时候使用强攻击可以将魔法吸收后反击敌人，算是远程战时唯一的作战手段。特殊攻击为冲刺飞踢，冲刺途中可以抵消低伤害的魔法弹，并且可以克制其他近战角色的冲刺攻击，虽然比普通攻击强力不少，但实际上也没多大的使用价值。

远程战吃力的札斐拉在近战中也不占多大便宜，普通攻击威力虽然可观但出手速度并不快，很容易吃对方的反击技，自身成功反击别人后也没有可继续追加的攻击，是个近战和远程战都很吃亏的角色，高手向。

克洛诺

克洛诺算是一个比较特殊的角色。

属于束缚型，因为他的大部分招式都跟束缚技有关。远程战时普通攻击为放出5枚依次攻击对方的光球，虽然威力小但追踪性能不错，用来对付近战型角色十分有效。蓄力后变成魔炮攻击。强攻击为原地放下陷阱，只要对方走进陷阱的范围就会自动发动束缚技。蓄力后变成缓慢向敌人移动的束缚陷阱，虽然可以利用冲刺来躲开束缚技，但在陷阱足够多的情况下也是不可能完全躲开的，这招用来牵制敌人非常厉害。特殊攻击也是束缚技，蓄力后束缚技带追踪效果并且命中敌人后会吸干对方的所有MP，这招用来对付远程型对手相当变态，合理运用可以让对手完全失去战斗力。

近战方面克洛诺也不差，连段高并且使用反击技后还可以按下△追加攻击，攻击力非常可观。不过克洛诺本身防御比较低，

固有技能1 蓄力后攻击力上升
固有技能2 爆气的持续时间延长

可以装上降低对手远程和近战伤害的技能来提高自己的生存力。

夏玛尔

夏玛尔是初期用起来感觉很别扭，但熟悉之后非常好用的角色。近战和远程战都非常有优势。远程战时，普通攻击为放出1股移动速度很慢的龙卷风，蓄力之后龙卷风的数量变成3股。虽然看似移动速度慢而且攻击力也低，但是在数量达到8股左右时，很难躲避。同时这也是抑制近战角色靠近的好方法。强攻击为在正前方放出一道旋风壁，可以抵御对手的远程攻击。而且在碰到龙卷风时会造成很大的伤害。在实际战斗中，只要放出旋风壁几乎就可以无视对手的一切攻击了。蓄力之后变成有效距离较短的旋风攻击。实用性不高。特殊攻击为瞬间移动，直接按○为向前移动，蓄力后为向后移动。瞬间移动可以躲避移动速度不是很快魔法弹攻击，不过在实战中用处并不大。

夏玛尔的近战攻击比较特殊，普通攻击是放出飞行道具攻击敌人，是所有角色中近战攻击距离最远的。而且在远距离发动普通攻击就算被敌人反击了也有可能因为距离太远导致反击技根本打不中夏玛尔。掌握好距离可以全程近战状态用普通攻击碾压对手。不过夏玛尔的防御也很低，尽量不要承受敌人的攻击。

隐藏人物出现条件

本游戏隐藏人物出现条件如下：
1. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
2. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
3. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
4. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
5. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
6. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
7. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
8. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
9. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。
10. 在普通难度通关后，在“隐藏人物”菜单中选择“隐藏人物”，即可解锁隐藏人物。

みんなのテニス

ポータブル



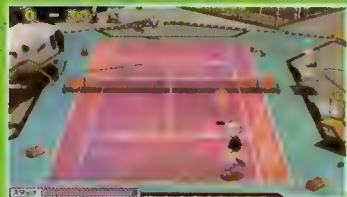
新手上路

发球

想打好网球，首先要做的就是练习发球，不管是现实还是游戏中的网球都是如此，只要发球发得好，没有对手打不倒。在几乎所有的网球游戏中，发球都分为三种类型，并且分别对应击球的三个按键。在本作中，×键代表侧旋发球，这种发球的速度很慢，球的旋转强烈，在接触地面后弹起的幅度不大，而且这种发球几乎在任何时机击球都不会出现发球失误的情况，建议留到第二次发球时再使用；○键代表上旋发球，这种发球的速度比侧旋发球的球速明显加快，而且接触地面后弹起的高度也属于正常水平，只要不在抛起来的球处于高点时击球一般都不容易出

现发球失误，这也是在游戏中用得最多的发球类型；△键代表平击发球，这种发球需要在爱着度到达5时才能学会，属于高风险高回报的发球，这种发球的速度非常快，接球方的站位或挥拍稍有偏差就没法接到这种球，不过相对地这种发球对击球的时机非常严格，基本只有在抛球后球出现闪光的前后0.1~0.2秒内击球才不会出现发球失误，需要多加练习。在实际游戏中，一般来说第一次发球都尽量使用△或○进行发球，球速越快对对方的威胁就越大，第二次发球尽量用○键或×键来发球，尽量保证不在发球阶段就失分。当然这只是理论上的做法，如果和朋友进行对局时可以灵活变化发球，比如前几次的一发都用△键发出高速球让对方神经十分紧张，然后突然来一次低速的侧旋发球，没准会让对方因为挥拍过早而气急败坏（笑）。

击球



发球的要领其实很简单，只要掌握好发球的姿势，就能发出好球。在发球时，要注意身体的姿势，特别是手臂和腿部的动作。发球时，身体要保持平衡，手臂要伸直，腿部要弯曲，这样才能发出有力的发球。在发球时，还要注意球的落点，要尽量将球发到对方的底线附近，这样才能给对方造成最大的威胁。

击球的要领其实很简单，只要掌握好击球的姿势，就能发出好球。在击球时，要注意身体的姿势，特别是手臂和腿部的动作。击球时，身体要保持平衡，手臂要伸直，腿部要弯曲，这样才能发出有力的击球。在击球时，还要注意球的落点，要尽量将球打到对方的底线附近，这样才能给对方造成最大的威胁。

... 这款游戏... 是一款非常受欢迎的网球游戏... 玩家可以通过这款游戏体验到真实的网球比赛... 游戏的画面非常精美，音效也非常逼真... 是一款非常值得一玩的游戏。

文 阿鲁

SPG

大众网球 携带版

操作简介

| 滑杆/十字键 | 移动 |
|--------|----------------|
| ○ | 普通击球 |
| △ | 高球，发球时为高速球 |
| × | 削球 |
| □ | 选择人物界面时切换左右手握拍 |
| L/R | 准备界面时选择球场 |



扣杀

扣杀是网球比赛中非常重要的一种击球方式，它的特点是球速非常快，给对方造成很大的威胁。在扣杀时，球员需要利用身体的力量和手腕的灵活性，将球以极高的速度击向对方的底线。扣杀的成功与否取决于球员的击球时机和击球力度。在扣杀时，球员要保持身体平衡，手臂要伸直，腿部要弯曲，这样才能发出有力的扣杀球。



新手进阶



跑位



跑位是网球比赛中非常重要的一环，它决定了球员能否及时赶到击球位置。在跑位时，球员需要根据球的落点和自己的位置，快速移动到击球位置。跑位的速度和准确性直接影响到球员的击球质量。在跑位时，球员要保持身体平衡，手臂要伸直，腿部要弯曲，这样才能发出有力的击球。

在跑位时，球员要保持身体平衡，手臂要伸直，腿部要弯曲，这样才能发出有力的击球。在跑位时，球员还要注意球的落点，要尽量将球打到对方的底线附近，这样才能给对方造成最大的威胁。在跑位时，球员还要保持冷静，不要被对方的击球所干扰，要专注于自己的跑位和击球。

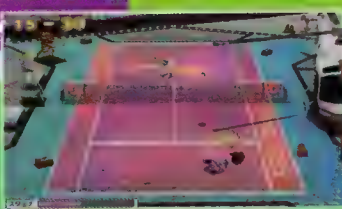
挥拍时机

挥拍时机是网球比赛中非常关键的一个因素，它决定了球员能否发出高质量的击球。在挥拍时，球员需要根据球的落点和自己的位置，快速挥拍击球。挥拍的速度和准确性直接影响到球员的击球质量。在挥拍时，球员要保持身体平衡，手臂要伸直，腿部要弯曲，这样才能发出有力的击球。

晚，音符代表准确击球，骷髅代表击球失败。兔子和乌龟这两种图标上还会用数字来标明玩家出手快慢的程度。击球过早会令球以更大的角度偏离原始落点，击球过晚则反之，因此我们可以合理利用这两种击球时机打出漂亮的压线球。

救球

在网球比赛中，当球落地后，如果球的速度非常快，很容易扰乱对方的节奏。不过这对击球时机的把握比较苛刻，首先跑位一定要准，并且一定要在球刚弹跳起来的时候回球，



半截击高速球

半截击高速球是当一个角色的爱着度在6级时才会开启的能力，所谓的半截击高速球其实就是在球落地后弹起的瞬间击球，这种回球的速度非常快，很容易扰乱对方的节奏。不过这对击球时机的把握比较苛刻，首先跑位一定要准，并且一定要在球刚弹跳起来的时候回球，

并且回球时必须打出音符符号，成功时屏幕下方会显示“ライジングショット”。当然这种回球并不是我们的专利，高难度的电脑也会使用这种方式回球，因此在对付高难度电脑时会经常用到削球和高球来抑制对方的半截击回球。

游戏模式介绍

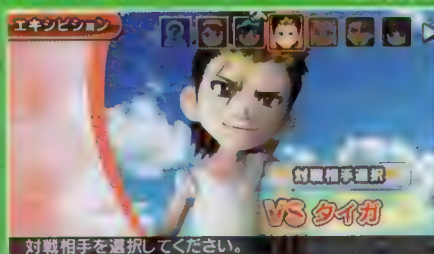


故事模式

游戏的故事模式类似RPG，玩家需要操作两个网球新人奔波于世界各地与网球爱好者们对战并宣传快乐网球的理念。在故事模式中每一个章节都会开启一个新的地点，玩家要在各个国家与街上的人对话、完成任务以及进行网球对战，成功击败该章节关底的BOSS后开启新的章节，并且之前章节的BOSS会加入到队伍中与玩家一同作战，玩家可随时切换角色来进行网球的对决。除了可以在故事模式中收到各个角

色以及裁判，游戏的装扮道具和高级球拍也几乎都是在这个模式中获得，各地散落的宝箱、与街上的人进行网球对决获胜后都可以得到各种道具和球拍，当然更多的道具会随着流程的推进出现在商店里，玩家需要用在故事模式中获得的金钱去购买。某些章节里还可以玩到比较简单的迷你游戏以及和强力的隐藏角色进行战斗，内容非常丰富。获得道具后还会增加道具经验值，道具等级提升后会对全队角色的各项能力进行提升，因此在本作中装扮道具不仅仅只是收集要素，它更是提升队员整体实力的必备物品。

比赛模式



| 殿堂入り |
|---------|
| みんなテニ神 |
| みんなテニ天使 |
| みんなテニ王 |
| みんなテニ王子 |
| みんなテニ伯爵 |
| みんなテニ騎士 |
| みんなテニ五段 |
| みんなテニ四段 |
| みんなテニ三段 |
| みんなテニ二段 |
| みんなテニ初段 |
| みんなテニ1級 |
| みんなテニ2級 |
| みんなテニ3級 |
| みんなテニ4級 |
| みんなテニ5級 |

角色能力介绍

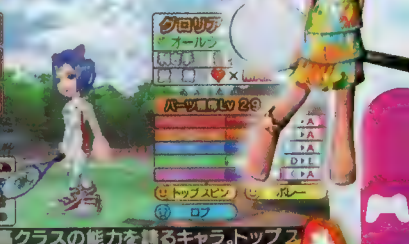
游戏中的选手大致分为“ネットプレイヤー（上网型）”、“オールラウンドプレイヤー（全场型）”和“ベースラインプレイヤー（底线型）”，这个在角色信息的最上方有显示。角色信息还显示了每个角色的各项能力指标，具体分为5项，以字母表示等级，最高为S，这个可通过更换

球拍以及服装搭配来进行更改。除此之外，每个角色都有自己擅长和不擅长的击球方式，会以笑脸和哭脸显示在角色信息的下方。具体说明如下：

各种击球方式中文对照

| | |
|--------|------|
| トップスピン | 上旋球 |
| スマッシュ | 高压球 |
| ボレー | 网前截击 |
| サーブ | 发球 |
| ロブ | 挑高球 |
| エアショット | 凌空击球 |
| スライス | 切削球 |
| フラット | 平击球 |
| ドロップ | 近网低球 |
| ライジング | 半截击 |

キャラクターセレクト



| 能力 | 说明 |
|-------------|---|
| パワー（力量） | 力量决定了发球以及击球的速度，力量越大，发球和击球的威力就越大，球速也就越快。 |
| コントロール（控制力） | 控制力决定了回球稳定性，控制力越高，回球就越不容易出界，挥拍时机把握能力不强的玩家可以考虑将这项数值尽量提高。 |
| インパクト（挥拍） | 挥拍能力越强，击球时的准确度就越高，越不容易出现乌龟和兔子，初学者推荐将控制力和挥拍这两项能力的数值尽量提高，这样可以尽可能减少游戏中击球的失误，有助于帮助新人提高自信。 |
| スピード（速度） | 这项能力决定了角色在场上的奔跑速度，如果对自己的跑位有自信可以放弃这项数值，毕竟跑得快和打得好没有什么必然的联系。 |
| スタミナ（体力） | 只要在回球时挥拍，不管是否击中球，体力都会削减，如果打出坏球或使用救球，体力的削减程度还会大幅增加。在球场上站着不动时体力会缓慢增加，完成一场或一周比赛时体力也会增加，只要不打持久战就不会存在体力不够用的情况，因此可以不必太重视这项数值。 |

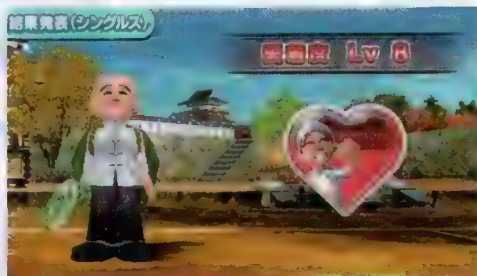
爱着度

爱着度可以理解成RPG里的经验值，玩家在完成一场比赛后，所操作角色的爱着度就会有不同程度的增加，如果完胜对手还有额外的奖励。

爱着度一共分为9个等级，每提升一个等级角色的能力就会解禁一部分，其中△键发球和半截击高速球的使用都需要爱着度达到一定等级后才会开

启，因此想发挥出一个角色的真实实力，就一定要将他的爱着度培养到MAX。

| 爱着度等级 | 解锁能力 |
|-------|-------------------------------------|
| Lv1 | 换装时附加能力最多增加一颗星 |
| Lv2 | 可使用凌空抽球（球处于高点时的强力击球，与扣杀不同），可换装的位置+1 |
| Lv3 | 胜利后庆祝动作增加，可使用1级品球拍 |
| Lv4 | 换装时附加能力最多增加两颗星 |
| Lv5 | 增加△键发球，可装饰物品数量+1 |
| Lv6 | 可使用半截击高速球（球处于低点时的强力击球，需打出音符符号后才能发动） |
| Lv7 | 胜利后庆祝动作增加，换装时附加能力最多增加三颗星 |
| Lv8 | 借力回球效果提升，可换装的位置+1 |
| LvMAX | 可使用特级品球拍 |



SOCOM

U.S. NAVY SEALS

FIRETEAM BRAVO 3



本作是2006年底发售的PSP版射击游戏《海豹突击队 布拉沃火线小组2》的续作，由曾开发《海豹突击队 战术打击》的Slant Six工作室制作。该系列游戏凭借着优秀的单人游戏模式以及完善的线上对战模式获得众多玩家的青睐，而在本作中，无论是画面还是系统都进行了更进一步的强化和优化，不可错过。

STG

海豹突击队 布拉沃火线小组3

SEALs U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 3

2010年2月16日 美版 1~16人

主要模式介绍

单人战役

即本作的剧情模式，故事以寻找原KGB特工Alexander Gozorov的谍报员为线索展开。游戏前玩家可根据自己的水平来选择难度，本作的难度分为4种。游戏采用的是非固定关卡的任务制系统，玩家需要在世界地图上选择任务关卡，通过完成任务来推进剧情的发展。每个任务关卡都会有一系列的战略目标需要达成，比如“移动”“制压”“剿灭”等，玩家可根据自己的喜好来安排战略目标的顺序，游戏中随时按Select便可查看当前任务的具体内容与地图。

在战绩统计选项中可查看玩家的个人战斗记录，如所选择的任务难度等各种详细的战斗数据。游戏设置了勋章战绩统计系统，已获得的和还未获得的勋章都会一一列出，且未获得勋章的获得条件都有详细说明，玩家可以随时查看。



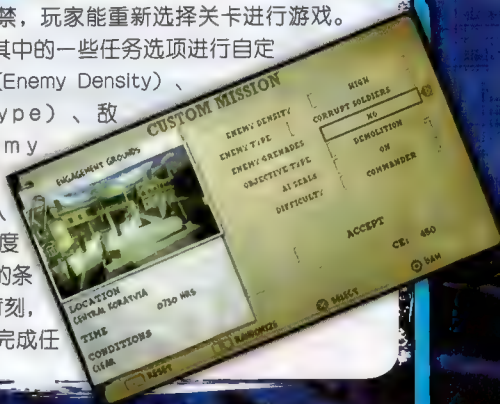
游戏操作

游戏的操作一如既往地繁琐，除了基本按键外，玩家还需要通过二次连打、持续按键以及组合键等方式来完成各种动作，以应对不同的战术需要。虽然游戏提供的按键模式只有一种，不过上手不难，而且基本上能符合大多数玩家的操作习惯。

| | |
|----------|---------------------|
| 滑杆 | 控制角色移动 |
| R | 锁定目标 |
| 按住R键后按L键 | 切换锁定目标 |
| L+滑杆 | 平移 |
| ↑/↓ | 进入/退出射击模式 |
| 长按↓ | 开启/关闭夜视仪 |
| ← | 快速切换武器 |
| 长按← | 选择武器装备 |
| → | 切换子弹的发射模式（单发或连射） |
| 长按→ | 捡拾武器 |
| X | 射击 |
| 长按X | 投掷手雷（附带手雷投掷轨迹） |
| △ | 蹲下/站起 |
| 长按△ | 趴下 |
| 长按△+滑杆 | 匍匐前进 |
| ○ | 快速下达指令 |
| 长按○ | 开启指令菜单 |
| □ | 开门/近身战斗/救助队友/使用固定机枪 |
| 长按□ | 武器装备 |
| 二次连打□键 | 快速装弹 |
| □+滑杆↓ | 快速180度转身 |
| Start | 暂停/呼出游戏主菜单 |
| Select | 查看任务与地图 |

自定义战役

自定义战役模式其实就是自由战役模式，只要是单人战役中已通过的关卡，都会在该模式中解禁，玩家能重新选择关卡进行游戏。选择关卡后，玩家还能对其中的一些任务选项进行自定义，选项包括：敌人数量（Enemy Density）、敌人类型（Enemy Type）、敌人手雷的类型（Enemy Grenades）、任务类型（Objective Type）、队友（AI SEALs）和任务难度（Difficulty）。每个选项的条件都有难易之分，条件越苛刻，过关的难度就越高，不过完成任务后奖励的CE也就越多。



联机模式

联机模式是该类游戏最吸引玩家的地方，玩家不仅可以组队对战，也可以组队合作。死亡竞赛即本作的对战模式，最多支持16人进行对战，且在该模式中，玩家可以选择单人战役模式中出现的所有武器进行战斗；合作模式相当于多人剧情模式，该模式最多支持4名玩家通过共同战斗来完成任务。联机模式支持语音聊天以及参与在线排名。

战斗要点

虽然每关的场景都非常大，但只要多查看地图或根据战场上的各种指示符号行进就不会迷路。屏幕右上角的雷达中分别显示了敌我双方在场景中的大致位置以及其他的指示符号：白色箭头表示前进的方向，蓝点表示我方队员的位置、红点表示敌人的位置、黄色五角星表示任务目的地。在战斗时按下Select即可查看任务明细表，已完成的任务和已失败的任务会分别以✓和×表示，而空白的则表示未完成的任务。另外，玩家还可以观察整个世界大地图，上面包含了各种实用信息，如自身所在位置、行动总路线以及敌人的分布情况等。

本作的战斗系统相比前作有了不少改进之处，大致归结为以下几点：

1. 除了仍然可以手动瞄准外，游戏还体贴地设置了R键自动瞄准。在自身不移动的情况下，锁定瞄准的时间越长，命中率就会越高，当瞄准的时间一定久时，就会有很大几率判定为爆头。此外，如果命中了目标，准星的中央便会显示红×，此时玩家可争取时间对付其他敌人。

2. 当角色靠近沙包、木箱等掩体时，角色便会自动完成掩体躲藏的下蹲姿势，此时如果锁定敌人，角色便会自动起身，取消锁定后角色又会自动归位。

3. 取消了主角的血槽设定，当受到攻击时画面会变红，只要不连续遭受重创，都可以躲在安全的地方进行体力回复。不过队友都是有独立血槽的，槽空后就需要玩家前去救助才能让其再次投入战斗。

4. 增加了分队命令操作，即将4人小组分成两队来分别行动，提高了战斗效率（具体参见后文“战术指挥系统”）。

5. 增加了快速装弹功能，游戏中不仅可以通过长按□键的操作进行装弹，也可以在危急时通过连打二次□键的操作进行快速战术装弹。

武器装备

本作中的武器分为主武器、副武器以及辅助装备3大类。武器可通过完成任务所获得的指挥点数CE (Command Equity) 来购买，某些装备还需要取得一定的成就之后才能解禁。玩家虽然能够随意搭配武器及辅助装备，不过游戏增加了武器负重的设定，负重越重，对角色的行动速度的影响就越大，因此一定要考虑到是否超重的问题。另外有些关卡规定不能携带主武器，因此该武器栏上会以×标识。

除了装备主武器和副武器外，玩家还能为每位队友装备上最多3种辅助装备。辅助装备分为：震撼手雷 (Mark 141)、破片手雷 (He grenade)、烟雾弹 (ANM 8)、大容量弹匣 (Extra Ammo)、C4炸弹 (C4 Charge) 以及阔剑地雷 (Claymore)。

武器设定解说

区域①

射击模式：1颗子弹表示该武器可单发点射，3颗子弹表示支持3连发点射，4颗子弹表示支持持续连射。

区域②

WEAPON：武器选择，要注意的是武器的样图上有水印的都是不能直接选用的，需要花费CE来购买，而武器的样图上显示锁头的表示需要满足特定的条件才能开启。

UPPER RECEIVER：该武器的瞄准镜配件选择，包括红点瞄准镜 (Reflex sight)

战术指挥系统

战术指挥系统是系列的招牌系统，本作中该系统得以加强，游戏中可以选择由自己亲自操作或者命令队友执行。玩家作为4人小组的总指挥，需要通过团队指令的下达来使队友们做出更好的配合。

在行动中按下○键后，屏幕上准星的位置会出现一个绿色的指示图案，此时队友们就会全部移动到该位置，如果当前的任务是敌人或敌方载具，队友们则会自动对目标开火攻击。

作为队长，玩家不仅可以同时控制4人小组一起行动，也可以分别控制两人分队单独行动，因此玩家可使用不同的战术来完成任任务。当长按○键时便会呼出指令菜单，共有4个选项：Able、Bravo、Fireteam以及Exit。

Able和Bravo表示的是两个分队，各有两名队员，Able队包括一名机枪手和自己，负责主动出击，而Bravo队的队员则负责蹲守掩护。选择Able或Bravo后点击进入指令菜单，“Move To”指令是命令队友全部移动到指定地点；“Deploy”指令是指指挥

队友投掷手雷攻击（注意，只能使用游戏前已装备的手雷）；“Cover Target”指令表示为正在攻击的其他队友提供火力掩护，消灭掉视野范围内的多个目标。

Fireteam表示对除自己之外的所有队员下达战术指令，点击进入后除了“Move To”和“Cover Target”两项指令之外，还有其他5项指令：“Hold Position”表示所有队员全部原地警戒（如果队友与自己相距太远，他们则会自动跟上）；“Follow”表示让队员紧跟自己；“Hold Fire”表示不能主动攻击，除非遭到敌方攻击时才能进行反击；“Fire at Will”表示对视野内的所有目标进行主动攻击；“Stealth”表示就地隐蔽，不允许开火。另外要注意的，

其中的“Hold Fire”、“Fire at Will”和“Stealth”三项指令只能单独下达，不能同时存在。

区域③

LOCK SPEED：武器的锁定性能值，速度值越大，性能值就越高。

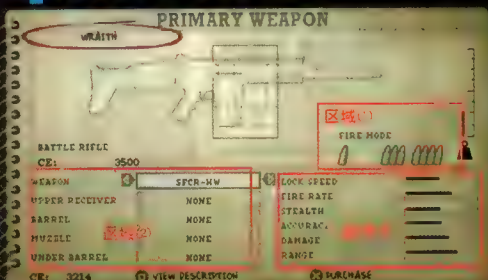
FIRE RATE：武器的射速。

STEALTH：武器的隐蔽性，枪声越小则隐蔽值越高，不易被敌人察觉。反之亦然。

ACCURACY：武器的射击精度，精度值越大则性能越好。

DAMAGE：武器的杀伤力，各武器的杀伤力从高到低排名依次是霰弹枪、狙击枪、轻机枪、突击步枪、微型冲锋枪和手枪。

RANGE：武器的射程，其中狙击类射程最远，突击步枪比较适中，霰弹枪的射程最短。



100万吨のバラバラ

《100万吨大卸八块》是由《勇者别嚣张》的制作小组所推出一款益智动作游戏，号称解体切断式动作游戏的本作以“人类VS巨大战舰”作为卖点，玩家控制的角色需要爬上巨大战舰将其大卸八块。游戏没有复杂的操作，并且解体战舰的过程非常爽快，向喜欢益智游戏的玩家推荐。

文 乌冬



100万吨的切割，100万吨的爽快

ACT

100万吨大卸八块

玩法

游戏为关卡制，每一关都会有一艘战舰来袭，战舰会不断往城镇的方向前进，如果让其到达了城镇的话就算任务失败。玩家要做的就是战舰到达城镇前将它破坏，每把战舰解体一部分，它都会暂时停止移动，直到把战舰全部拆完，战舰就会坠落。另外战舰上还有许多被囚禁的人质，只要控制主角接近就可将人质解救出来，救出的人质会成为同伴一起行动，同伴可以为主角抵挡伤害和用来设置炸弹，非常有用，所以在切割战舰的同时也不要忘记把人质全部救出来。

1. 战舰的完整度 开始时为100%，每把战舰解体一部分数值都会减少，数值减为0时即可过关。

2. 炸弹的形状 炸弹的火药形状，可通过拾取道具改变。**3. 炸弹的威力** 炸弹的爆炸威力，可通过拾取道具增加。

4. 干劲槽 发动必杀技所需的能量，破坏敌人时槽会自动增加，另外也可通过拾取道具增加。

5. 主角和同伴 玩家控制的主角和同伴，同伴最多为3人，每碰到一次敌人或使用炸弹同伴都会减少一个，当没有同伴时碰到敌人主角会立即死亡，相当于任务失败。**6. 城镇时间** 战舰离到达城镇的所剩时间，时间减为0时任务失败，另外从右边的战舰和城镇图标可以直观地确认所剩距离。

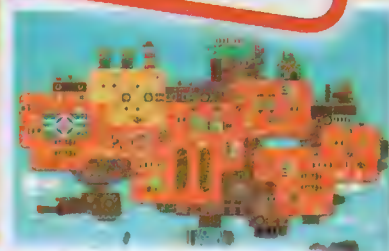
画面解说



操作方法



| 按键 | 作用 |
|--------|--------|
| 方向键/滑杆 | 移动 |
| ○ | 切割 |
| □ | 炸弹 |
| △ | 必杀技 |
| L | 放大画面 |
| R | 防御 |
| START | 暂停菜单 |
| SELECT | 查看整体地图 |



切割

最基本的攻击方法，按住○键并结合方向键就可以开始对战舰进行切割，不过要注意切割时会减慢移动速度，很容易遭到敌人的追击，推荐优先以战舰薄弱的部分入手。把战舰切开后，较小的部分会掉落，剩余较大的部分会继续前进，根据切掉部分的大小，还能获得若干的时间奖励。但要注意普通的切断无法破坏较硬的装甲部分。

炸弹

通过□键可以让同伴设置炸弹，炸弹不仅威力大，可以在短时间造成较大范围的切割面，并且还可以破坏普通切割无法切断的装甲部分。不过使用炸弹的代价是会消耗同伴，也就是说一个同伴就等于一个炸弹，所以在同伴不多时要尽量少用炸弹。



敌人一览



游戏中的敌人没有攻击能力，主角在战斗中受到的能力主要来自于敌方战舰上的机器人。这些机器人都有着不同的行动方式和能力，如果能了解每个敌人的行动方式，战斗起来也会更轻松。

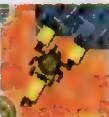
机械蚂蚁

只会在固定路线巡回，只要绕开即可，注意后期多会配置在一些只够一人通过的狭窄通道上，要把握好时间才能安全通过。



机械蝎子

除了会追踪主角外，还会修补战舰的损坏部分，不过两种行动会以后者优先，被逼迫时除了用防御外还可以切割一部分的战舰来分散其注意力。



飞行甲虫

同样是主角接近后会自动展开追踪，不过由于移动方式为飞行，飞行时处于被切割的战舰部分不会因此被击落，最好是用防御停止其行动后再解决，另外当主角处于切割状态时也会自动停止动作。



机械毛虫

通常设置在易于下手的切割部位，平时不会移动，只要主角一开始切割就会自动展开追踪，没有太好的应对方法，尽可能在接近前就解决掉它。



机械蜘蛛

机械蝎子的加强版，体积大且修复速度极快，在进行大范围切割前一定要留意附近有没有机械蜘蛛存在，否则很可能做无用功，同样推荐用防御停止其行动后再解决。



机械甲虫

主角接近后会自动展开追踪，不过速度很慢，用一般的移动就能甩开，只有在切割时威胁稍大，可以先用格挡让其停止后再切。



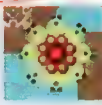
自爆瓢虫

不会移动，主角接近时就会自爆，自爆的范围会以圆圈表示，用一般的移动就能安全逃离，来不及及时也可以用防御。



机械花

每隔一段时间都会向四周发射花瓣，花瓣的移动距离很有限，只要稍微远离就没有威胁，而近距离时最好用防御。



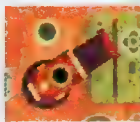
黄色固定炮台

锁定主角后会发射导弹进行攻击，导弹的弹轨为直线，很容易就能躲开。



红色固定炮台

相比黄色的炮台区别在于导弹为跟踪型，且弹速不慢，最安全的方法还是用防御。



机械蜈蚣

通常设置在要道上，每隔一段时间向正前方发射激光，发射前眼睛会变为红色，需要看准机会通过。



必杀技

打倒敌人或拾取特定道具都可以累积干劲槽，干劲槽唯一的作用就是拿来发动必杀技，按下△键后，主角全身无敌并高速突进，经过的地方都会被切开，并且还能切开装甲部分，必杀技的时间的长短根据干劲槽的多少而定。



防御

主角无法直接攻击敌人，遇到敌人除了绕路外，还可以使用R键的架起盾牌防御，炮弹类的攻击被盾牌挡住后会变为无效，机器人的直接攻击被挡住后敌人会出现短暂的硬直时间，这时我们可趁机甩开它们。

道具一览



除了敌人和人类外，游戏中还分布着许多道具，这些道具能为主角带来许多有利的效果，如令敌人从视野中消失，同时也会带来一些负面效果，尤其是改变敌人评价时，使用一个道具是很重要的。

| 道具名称 | 作用 |
|------|----------------|
| | 增加干劲槽 |
| | 短时间内提升移动速度 |
| | 短时间内战舰和敌人的动作停止 |
| | 增加炸弹的火力 |
| | 改变炸弹的火力形状 |



文 乌冬

勇者别嚣张3D

体验不一样的3D乐趣吧!

SLG

勇者别嚣张3D

新要素

魔水

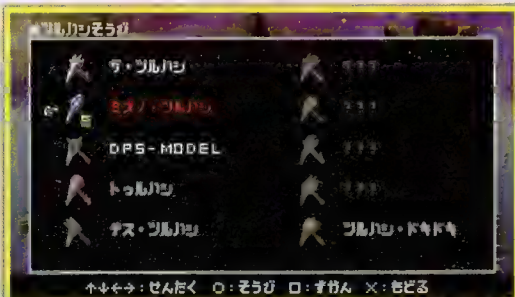
挖开含有魔水的土壤后，魔水就会涌出并积聚在迷宫内。

积聚有魔水的地方可以诞生出水生魔物，和陆生魔物通过土壤诞生的方法不同，水生魔物是由花苞中诞生，和魔水邻接的土壤中的养分和魔分会自动变成水草，水草再吸收了一定的养分或魔分后就能产生花苞，花苞会漂浮在水面上收集养分或魔分，只要敲开花苞水生魔物就会诞生。另外要注意陆生魔物和水生魔物的活动范围是有严格区分的，陆生魔物只能在陆上、水生魔物只能在魔水中，两方一旦进入互相的领域生命力都会急剧减少，因此在修建迷宫时一定要把两种魔物隔开。

铁镐技能

本作增加了铁镐的种类，当然并不只是样子不同那么简单，主要区分还是在每把铁镐的技能上，游戏中长按R键就能以消耗挖掘力为代价发动铁镐技能，效果根据每把铁镐的技能而

异。一开始可使用的铁镐只有一把，其他的铁镐需要收集故事模式中勇者身上的龙秘宝（ドラゴンオブ）获得，每关可收集的龙秘宝只有一个，只要打倒了勇者就会掉落，接着再敲击一下就能回收。另外还有两把铁镐则是需要通过和前两作的记录联动来获得的。



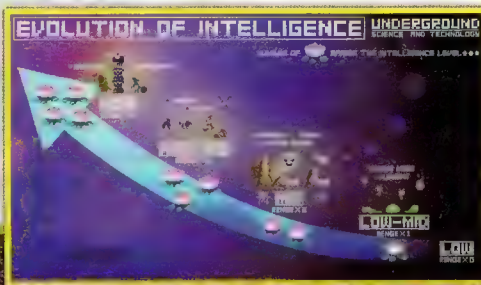
亲手挖掘迷宫、累积养分生产魔物，通过控制环境使麾下的魔物大军壮大并打倒勇者，这就是“《勇者别嚣张》系列”的魅力所在。虽然号称“3D”的本作并没有像标题那样画面变为立体，不过几个新要素的加入都使游戏的可玩性增加了不少，自由度也更高。

玩法

和一般以正邪斗争为主题的游戏不同，在《勇者别嚣张》里玩家扮演的并不是正义一方，而是以破坏神的身分，帮助邪恶的魔王击退勇者，成就征服世界的大业。游戏的目的是保护魔王不被抓走，不过一开始迷宫是什么都没有的，建造迷宫和生产魔物都要自己一手完成。只要敲开迷宫里那些含有养分或魔分的土壤，魔物就能诞生，养分或魔分浓度越高的土壤所产生出的魔物就越强。当魔物诞生后，我们并不能直接控制魔物进行攻击，而是要通过控制环境来让魔物实现进化与增殖，让魔界军队壮大。因为不同的魔物都有着自己的生态，所以如何维持魔界的生态平衡和活用每种魔物的能力来抵御勇者正是这款游戏最有趣的地方。

知能

知能主要影响魔物对勇者的迎击强度，由低到高分为LOW、LOW MID、MID、HIGH MID和HIGH五个等级，知能越高魔物的迎击越积极。另外部分魔物在高知能时还会使用一些平时没有的特殊技能，如知能为MID时昆虫会筑巢，知能为HIGH时蜥蜴会修建图腾等，总之是提升知能是百利而无一害的。知能开始时为LOW，需要生产新增的水生魔物中的魔水花才能提升，每生产一个魔水花就会上升一级，同样如果魔水花被破坏知能就会下降。



技能一览

| 入手条件 | 铁镐名称 | スキル名 | 消费挖掘力 | 效果 |
|------------|-----------|-----------|-------|----------------------------------|
| 最初拥有 | ザ・ツルハシ | ダンジョンクエイク | 20 | 勇者放置の道具全破壊、并且一定几率使勇者晕眩 |
| 累计收集4个龙秘宝 | ミズノ・ツルハシ | ハイドロライド | 25 | 让地面涌出10格的魔水 |
| 累计收集8个龙秘宝 | DPS-MODEL | ナビタイマー | 15 | 显示勇者的前进路线 |
| 累计收集13个龙秘宝 | トゥルハシ | トゥルースリープ | 20 | 设置催眠球，50%的几率使周围的勇者睡眠，10%的几率使魔物睡眠 |
| 累计收集19个龙秘宝 | デスツルハシ | メシデス | 15 | 设置召唤メシデスの魔法阵 |
| 累计收集26个龙秘宝 | ワンダーツルハシ | ワンダフルフェスタ | 25 | 设置魔王军军旗，让周围的魔物集中起来 |
| 累计收集33个龙秘宝 | フォレ・ルカナ | ディグディグ | 30 | 4秒内挖土时挖掘力增加 |
| 累计收集44个龙秘宝 | フォレ・マスター | ぶきみなあな | 35 | 设置连接点，可以让进入的魔物快速转移到另一个连接点 |
| 和1代的记录联动 | ツルハシ・ワミター | スキルミル | 10 | 可以看见勇者使用的技能名 |
| 和2代的记录联动 | ツルハシ・ドキドキ | ドキドキワープ | 40 | 随机转移魔王的位置 |

魔介物绍

陆生魔物

史莱姆类

| 食物 | 养分 |
|----|-----|
| 天敌 | 魔虫类 |

最基础的物理兵种，虽然攻击力低下，但有着运输养分的能力，可以使土壤中分散的养分集中，产生出养分更高的土壤。当史莱姆吸收了一定的养分后，就会进化成花，继而分裂出更多的史莱姆。

类魔虫类

| 食物 | 史莱姆类 |
|----|---------|
| 天敌 | 蜥蜴类、莉莉丝 |

以史莱姆类为食，当自身养分达到一定数值后就会转化成蛹，接着再经过一段时间从蛹里面会孵出魔蛾，魔蛾继续摄入养分的话就会生下新的魔虫。

蜥蜴类

| 食物 | 魔虫类 |
|----|-----|
| 天敌 | 龙类 |

高级的物理兵种，摄入了一定的养分开始筑巢生蛋，蛋会孵出新的蜥蜴，但要注意蛋还在孵化阶段会被魔虫类当成食物吃掉。

元素类

| 食物 | 魔分 |
|----|------|
| 天敌 | 莉莉丝类 |

最基础的魔法兵种，和史莱姆相似，担任着运输魔分的能力，会被魔法阵和勇者的尸骸吸收。

莉莉丝类

| 食物 | 元素类、魔虫类 |
|----|---------|
| 天敌 | 龙类 |

以元素为食，摄入了一定的魔分后会分裂出新的莉莉丝，攻击方式为远距离直线攻击，并且还会分泌蜘蛛网，勇者碰到后会一定时间内不能动弹。

龙类

| 食物 | 除魔王以外的大部分魔物 |
|----|-------------|
| 天敌 | 无 |

高级魔法兵种，龙的移动和攻击方式都是横向的，并且敌我不分，在HP低于一定程度时会变成卵的形态进行再生，再生后的龙的种类取决于之前魔分和养分的摄入量。

恶魔类

| 食物 | 蜥蜴类、元素类、莉莉丝类、骷髅类 |
|----|------------------|
| 天敌 | 龙类 |

恶魔是从魔法阵中产生的，魔法阵的制造方法是先把最高级的养分或魔分土壤周围3×3格的土壤挖开，然后再敲开中间这块土壤，并且根据魔法阵所处的迷宫层数不同，所诞生出的魔物也不同。敲开迷宫第一或第四层的魔法阵就会诞生出恶魔，恶魔的能力不高，但是有提升迷宫内魔物防御力的特殊能力。

石巨人类

| 食物 | 蜥蜴类 |
|----|-----|
| 天敌 | 无 |

敲开迷宫第二或第四层的魔法阵诞生出的石巨人，不会繁殖，具有很强的攻击性，不同种类的石巨人会互相残杀。特殊能力是咆哮，可以使迷宫内所有魔物的攻击力提升。

淑女类

| 食物 | 莉莉丝类 |
|----|------|
| 天敌 | 无 |

敲开迷宫第三或第四层的魔法阵诞生出的淑女，不具有繁殖能力，和莉莉丝一样使用远距离的直线攻击，勇者接近时会藏入地下。特殊能力是降低迷宫内勇者的士气。

骷髅类

| 食物 | 无 |
|----|--------|
| 天敌 | 龙类、恶魔类 |

勇者死后会留下尸骸，只要用铁镐敲一下就能使尸骸变为骷髅战士，另外勇者的尸骸会吸收元素，吸收得越多变成骷髅战士后实力也就越强。当骷髅战士的体力自然耗尽后，会重新变为尸骸。

水生魔物

水蜘蛛类

| 食物 | 水中养分 |
|----|------|
| 天敌 | 乌龟类 |

从养分小花苞诞生而来，繁殖能力强，吐出的蜘蛛丝可以减缓勇者的移动速度。

乌龟类

| 食物 | 水蜘蛛类 |
|----|--------|
| 天敌 | 水元素、龙类 |

从养分小花苞诞生而来，攻击方法为远距离投掷锤子，勇者靠近后会缩进壳内自我保护。

魔雾

| 食物 | 水中魔分 |
|----|------|
| 天敌 | 水妖类 |

从魔分小花苞诞生而来，没有攻击力，但能凭依在勇者身上使其攻击的命中率降低。

水妖类

| 食物 | 魔雾 |
|----|--------|
| 天敌 | 水元素、龙类 |

从魔分小花苞诞生而来，特殊能力是放电，可以使处于水中的勇者暂时麻痹。

魔水花

| 食物 | 无 |
|----|---|
| 天敌 | 无 |

敲击含有养分或魔分较多的花苞就能使其开花，魔水花可以提升魔王军的知能等级，并能抑制魔物的压力，减小魔物变成纯种的几率。

水元素

| 食物 | 乌龟类、水妖类、蜥蜴类、莉莉丝类 |
|----|------------------|
| 天敌 | 无 |

水中的最强魔物，同时也是水中食物链的顶点，从养分和魔分都达到最高的花苞中诞生而来。

《街道创造者》是一款以城市建设为主题的模拟经营游戏。与其他模拟经营游戏不同的是，本作极其强调个人体验感。玩家不但需要合理安排建筑、道路，还需要以镇长的身分进入自己建设的小镇，与市民们沟通、交流。如果你的梦想是成为一镇之长，那么就赶快来试试本作吧。

基本操作

| | |
|--------|-----------|
| 滑杆/十字键 | 移动 |
| □ | 切换视角 |
| △ | 弹出菜单/旋转建筑 |
| ○ | 确定/对话/建造 |
| X | 取消 |
| L/R | 旋转视角 |

街道创造者3×逃走中

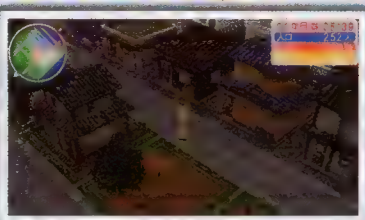
SLG

“镇长大人！”

让我们都搬到你的小镇来吧！”

只需七步，
创建你的小镇！

初为一名镇长，激动、感慨之余，感觉这款游戏给我的最大感受便是当镇长真不容易。你必须学会精打细算，不然说不定好事没办成反而被踢下镇长的宝座。从最开始玩的时候负债累累，到后来规模上千的小镇，心中感受颇多，现将我在游戏中的体会介绍给大家，希望大家可以从中受益，享受到建造城市的乐趣。



第一步 车站

每一个小镇的创建，都是从车站开始的。如果没有车站，那么模拟市民便无法从别的城市搬迁到我们的城镇中来。我们可以从“建物设施”下的“公共”项里找到它。虽然车站那么庞大，但它是完全免费的，无须担心会给市政财务带来什么太大的危机。车站只能建造在铁路上，而且每一个小镇我们只需要建造一个就够了。



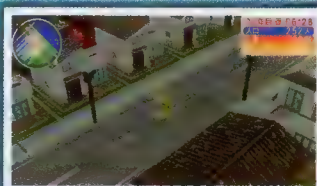
第二步 街道

既然名为《街道创造者》，那么街道在这款游戏中肯定占据了极大的比重。没错，即便是在现实的市政规划里，街道规划也是极为重要的。一个好的街道规划，能让小镇未来的发展方向更加明晰、规范。

游戏中一共有两种街道，分别为“步道”与“车道”。好在《街道创造者》不像《模拟城市》等现实派城市模拟游戏一样，把街道与交通因素相挂钩。所以“步道”与“车道”这两种道路唯一的区别就在于占格子的多少。车

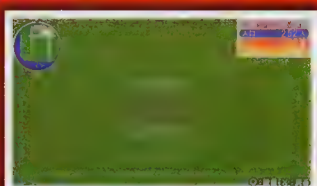
道占格数为4，而步道占格数为1。我们只要建立起“以车道来划分区域，以步道来划分建筑”的核心概念就可以了。

如果你第一次建设小镇，对小镇大局没有什么概念，那我还可以提供给你一种相对简单的道路规划方法。首先以车站为起点，竖直向下拉一条车道作为主轴。再用横向的车道，将这条主轴平均划分为3至5份（根据城市大小），大一些的城市划分得就多一些，而小型城市，就划分得少一些。到实际建造建筑物时，只需按照建筑物所占格子的大小，填充区域间所缺少的步道就可以了。



TIPS 街道的铺设操作

在菜单中选择车道，步道设置后即可开始铺设街道。首先选择一个起始点，按住○键不放，接着向你需要的方向推动滑杆就能延长该街道。十



第三步 住宅

没有住宅就无法让模拟市民入住，所以提升人口数量的唯一方法就是建造更加多的住宅。住宅可以分为单户型和多户型两大类。一些住宅只是在外观上有变化，如果你是一个纠结于城市整体风格的玩家，那么可以好好研究一下，否则就算是忽略外观因素也没有什么关系。

单户型住宅顾名思义就是只能容纳一户家庭的建筑，比如和风住宅以及洋风住宅等。点击它们我们可以看到这样的参数：

“サイズ：2×2”表示这幢建筑占地2×2个格子；“ポイント”代表建筑

建筑物选择



物价格：“居住世代数”代表这幢房子只能居住1户人家；“世代数”代表这户人家最多只能有4人。

多户型住宅，比如“团地”就能够容纳4户人家，但是每户最多只能有3人。虽然省地方，但这样一来，4人为一户的家庭就无法入住了。所以，建造住宅最关键的一点就是根据户型来挑选合适的房子。

如何看到哪些家庭希望来到我们的小镇呢？其实，只需要点击菜单下面的“移住希望”即可。在“移住希望”页面下，我们可以看到一大堆排队入住的家庭。其实是男是女我们不需要关心，唯一要关注的就是这些家庭到底有几口人。在初期，如果4口人的家庭偏多，那么我们就只能多建造单户型住宅了。

一开始的住宅需要建造得紧密一些，这样后期的公共设施也能少建造一些。千万不要看着土地大，就东造一堆、西造一堆，这样很可能造成资源大面积浪费。

建筑物件選択



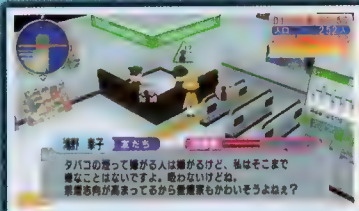
第六步 沟通交流

沟通交流是《街道创造者3》有别于所有其他模拟建设类游戏的一点。因为在这个游戏中，唯一的金钱来源渠道就是与居民对话。居民越多，你能够获得的金钱也就越多。

每一位居民都拥有一个友好度槽，除第一次见面时的对话是打招呼外，每隔几个小时，你就能与他再对话一次。对话时，居民们会给你提一个问题，“□”“△”“○”按钮分别表示“反对”、“模棱两可”和“同意”。如果你的回答让居民们感到满意，那么友好度槽就会增加，反之则会减少。

友好度槽有“不认识”、“好友”和“亲友”三种状态。每次增加友好度槽，你就能够获得金钱。好友状态下能够增加600金钱，而“亲友”状态可以增加1000金钱。多多努力赚钱吧！

增加友好度的另一个作用就是让他们拉拢更多的居民搬入你的小镇。同类的家庭通常会互相拉拢，比如3口之家，就会拉拢同样是3口之家的家庭。而单身汉就会拉拢同样是单身的居民。所以，你可以通过只拉拢一种家庭来改变整个城市的居民结构。



TIPS 建筑的铺设操作

建筑的铺设比较麻烦，每个建筑都有自己特定的位置，玩家需要根据建筑的要求来选择合适的地点。

第四步 公共设施和商店

公共设施、商店和工作场所是居民生活所必须的，但这些玩意儿都很贵，初期想要造全是不可能的。那么，如何进行排序和选择呢？首先我们可以多建造一些公共设施，比如“市役所”、“交番”、“消防署”、“诊疗所”，这几个是前期一定要建造的，学校和公园可以靠后一些。

之后我们就可以停止建造，等待市民“要望”了。所谓的“要望”是指在菜单栏中的“不满·要望”这一项。有些时候，一些住宅会变红，当我们进入其中与市民交谈之后，他们会提出“不满”，这时选择“不满·要望”就可以看到具体需求了。



大人的需求通常是工作场所和娱乐场所，儿童初期的需求大多是学校。按照“要望”出现的顺序来建造这些设施，会给我们初期紧张的财政预算带来不少缓冲的时间。

TIPS 镇长赚钱秘诀

镇长赚钱的关键在于与居民的沟通。一定要对“沟通”这个环节特别重视，因为它是镇长赚钱的唯一途径。只要居民对你的回答感到满意，你就会获得金钱。所以，镇长赚钱的关键在于与居民的沟通，也是不可能亏本的。

第七步 循环扩张

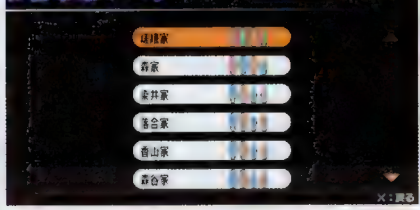
至此，你的第一轮建设就完成了，但是它离你的目标一定还很远。所以下来你要做的就是循环往复以上过程，让小镇不断地扩张。通过与居民对话赚钱，建造更多的住宅拉拢新居民，满足他们的需求，再与新居民对话赚钱……如此产生良性循环，相信你一定可以建造出一个辉煌的小镇。

第五步 工作场所

这里还需要提到的一点就是“工作场所”。首先所有的非住宅类建筑（车站除外）都需要居民在其中工作后才能正常运转，否则即使建造了也没有效果。这些建筑通常拥有“最低运转人数”和“最高容纳人数”两个数值。“最低运转人数”表示只有工作人数在这之上建筑物才能正常运转，而“最高容纳人数”则表示最多可以让多少个居民在其中工作。而居民最终去哪个建筑工作都是随机的。所以，如果你在第四步建造了过多的建筑“扮大款”，那么很可能导致这些建筑都不满足最低工作人数，无法正常运转，白白浪费了资金。

建筑设置菜单下的工作类别是指那些纯粹为居民提供工作的建筑，也就是说，当你的入口严重“过盛”时，纯粹建造商店这些建筑无法满足居民“工作”的愿望，那就只好建造这些大量提供工作职位的建筑了。

移住希望リスト



逃走中

《逃走中》是《街道创造者3》附带的一个小游戏，它能够满足你在自己亲自创造的城镇中“逃跑”的“欲望”（我真没这个欲望）。如果想要玩这个小游戏，我们首先需要在正式模式中储存一个“逃跑中”专用存档，然后在主菜单界面下选择《逃走中》开始游戏。

游戏的第一目的就是避免让身着黑衣的“黑涩会（♀）”抓到。不停按“×”键可以加快逃跑的速度。在逃跑的途中，有时候还会有额外任务出现，比如让你在限定时间内拍摄某个建筑的照片。如果不满足这类需求，也是会立刻任务失败，休闲的时候玩玩也还不错的选择。



METAL GEAR SOLID

PEACE WALKER

《潜龙谍影 和平行者》的故事发生在《潜龙谍影3 食蛇者》10年之后，大首领在中美洲阻止核弹危机，以描写斯内克的内心感情变化为重心。游戏中，玩家将任务中的士兵回收海上基地，扩大自己的无界之师（MSF）的规模，而最终建立起 OUTER HEAVEN。游戏的内容非常丰富，本作是任务制的，主线流程之外拥有128个特别任务，任务目标包括潜入、战斗、回收目标、寻找物品、守护目标、BOSS战等等丰富的内容，其中还穿插各种有趣的小游戏。回到主基地内部的自家建设工作也非常丰富，最高可容纳350名成员，分配到各个部门进行新物品的研发，派实战部队成员和大型兵器完成战略性的佣兵任务，研发Metal Gear，召集士兵等等。本作的重心是合作，绝大多数任务都可以2到4人合作完成，多人配合的战术更加丰富。最多6人的对战模式也值得一玩。

文 雷电、奈落

ACT

潜龙谍影 和平行者

Metal Gear Solid: Peace Walker

基本系统介绍

基本操作

普通状态下的操作

| 按键/模式 | シュータータイプ 射手型 | アクションタイプ 动作型 | ハンタータイプ 猎人型 |
|--------|------------------|-----------------|----------------|
| 方向键上 | 动作 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键下 | 蹲 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键左 | 装备品选择 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键右 | 武器选择 | 视角操作 | 视角操作 |
| △ | 视角操作 | 动作 | 举起武器 |
| ○ | 视角操作 | 武器、装备品选择 | 动作 |
| □ | 视角操作 | 近身攻击/CQC | 近身攻击/CQC |
| X | 视角操作 | 蹲 | 蹲 |
| L | 举起武器 | 视角复位 | 装备品选择 |
| R | 攻击 | 举起武器 | 武器选择 |
| START | 暂停菜单 | | |
| SELECT | 切换自动、手动瞄准/调出对话菜单 | | |

举起武器时的操作

| 按键/模式 | シュータータイプ 射手型 | アクションタイプ 动作型 | ハンタータイプ 猎人型 |
|--------|------------------|-----------------|----------------|
| 方向键上 | 上弹 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键下 | 蹲 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键左 | 角色站位变更 | 视角操作 | 视角操作 |
| 方向键右 | 角色站位变更 | 视角操作 | 视角操作 |
| △ | 视角操作 | 上弹 | 攻击 |
| ○ | 视角操作 | — | 上弹 |
| □ | 视角操作 | 攻击 | 放下武器 |
| X | 视角操作 | 蹲 | 蹲 |
| L | 举起武器 | 精确射击 | — |
| R | 攻击 | 举起武器 | 精确射击 |
| START | 暂停菜单 | | |
| SELECT | 切换自动、手动瞄准/调出对话菜单 | | |

生命和力气



游戏中的人物拥有生命值和力气两个基本数值。主角被实弹枪击中会消耗生命值，被敌人近身攻击或震撼弹等命中会消耗力气值。生命值耗光任务失败，力气值耗光会进入倒地气绝状态，这时候要连续晃动滑杆将力气回满之后才能站起来。装备军粮（RATION）等回复道具时（道具显示在屏幕右方），生命值降低到0时会自动使用，这样就不用担心在大战中不小心死亡了。

敌方无力化包括FREEZE后的ホールアップ（Holdup）、力气耗尽的气绝、麻醉后的睡眠和死亡这四种状态，玩家用实弹攻击消耗敌方角色生命值，直至其死亡，这是游戏中不推荐的方法，但是同样可以完成任务。死亡以外的无力化的敌人，玩家可以用富尔顿（FULTON）回收系统回收，这种不杀人的游戏进行方式是本作提倡的游戏方法。

角色的生命值是会自动回复的，蹲下后回复的速度稍快；趴在地上或躲在急救箱中回复速度最快，只要稍等一小段时间，剩余生命值就会快速增长。

走、跑、蹲、趴

按“蹲”键可以让角色蹲下，按住可以让角色趴在地上。“蹲”状态可以移动，“趴”状态则不可移动。蹲下不动，隐蔽率增加25%；趴下，隐蔽率增加50%。

站立或蹲下状态推滑杆都可以让角色移动，轻推滑杆为慢走，隐蔽率小幅度下降；将滑杆推到底为跑（快走），隐蔽率大幅度下降。穿着普通服装靠近敌人，敌人会警觉，除非是蹲下状态慢走才可以将与敌人的距离缩短到可以发动“Freeze”的状态，蹲下快走或站着靠近时，无法进入可以发动“Freeze”的状态。如果是穿着潜行服装（Sneaking），跑动接近敌人也不会被发现，除非是有身体接触才会被发现。

靠墙

靠近墙壁按“动作”键可以让角色靠在墙壁上，可以站立靠墙，也可以蹲下靠墙。墙壁实际只分为两种高度，一种是半身高，一种是全身或以上高度。半身高的墙壁，蹲下靠墙就可以不被前方的敌人发现（视觉效果上，角色的头或身体可能会露出，不过仍旧不会引起敌人注意）；超过一人高的墙壁则可以彻底挡住角色的身体。

靠墙中按攻击键可以敲击墙壁，声音不大，如果你处于敌人视野范围内的墙壁后面，敲墙会引起敌人的注意，他们会走过来查看。敲墙的用法：当敌人守住必经之路时，可以敲墙吸引敌人过来，在敌人靠近之前控制角色转移位置，绕过去；在敌人视野以外放置空弹夹（Magazine）或各种杂志，因为超出视野，放置动作安全，不过敌人也看不到，就不会被吸引过来，靠墙吸引敌人靠近你，但是当杂志进入敌人视野内时，他们就会跑过去看杂志，这时候你可以从背后“Freeze”敌人了。

靠在墙壁的边缘时，如果正前方视野中有敌人，按下L键可以确认敌情，视角会拉近，如果有多个敌人，可以通过视角控制键切换注目的敌人。在按住L键确认敌情时，可以按R键对当前注目的敌人进行标记。

近身攻击



射击型和动作型操作方式的近身攻击、CQC、射击和滚动键都是相同的按键(射击型是R,动作型是□)。推滑杆并快速点击攻击键让角色翻滚,如果按攻击键的时间稍长,就会让角色停止移动发动近身攻击的第一拳(站立不动按攻击键也是近身攻击),半枪中按攻击键是射击。滚动是很容易误操作为近身攻击的,所以一定要在移动中轻点攻击键才行。

猎人型操作中,滚动是移动时按“蹲”的×键,近身攻击和CQC则是单独的□键,射击键则是△,这和《怪物猎人 便携版》的操作相同。

近身攻击的招数,如果是空手状态或持有可以CQC的武器,就是“拳拳脚”的三段连击。如果是不能CQC的中、大型武器,近身攻击则是使用武器进行一次判定的殴打。

滚动可以直接翻过一些非常狭窄的隙缝,比如采掘场的装基地中两个紧挨着房顶的隙缝。滚动有很小的无敌时间,而且带攻击判定,被滚动撞倒的敌人会损失气力。

近身攻击,如果是可以CQC的武器或空手状态,就是“拳拳脚”的三段连击。如果是不能CQC的中、大型武器,近身攻击则是使用武器进行一段的攻击。

滚动,可以直接翻过一些非常狭窄的隙缝,比如两个紧挨着的相同高度的房子的顶部。滚动有很小的无敌时间,而且带攻击判定,被滚动撞倒的敌人会损失气力。

CQC

在屏幕下方出现CQC提示图标时,按住CQC键就可以发动CQC。

移动状态下,也就是推滑杆的同时按攻击键,就可以直接将敌人摔投出去。如果是站立不动的静止状态下,按住CQC键就会勒住敌人的脖子,将敌人束缚住。

束缚敌人的过程中,连续按下攻击键就会一次次勒紧敌人的脖子消耗敌人的气力,滑杆推向任意方向都可以将敌人摔出去,被摔出去的敌人碰到其他敌人或撞倒墙壁时气力伤害更大,而且被撞到的敌人也会损失气力。束缚敌人时,按住动作键就可以进行拷问,某些特殊的敌人会告诉你一些有用的信息,比如重要道具的所在位置等。

当摔投敌人出去时,身体周围可以发动CQC的距离内如果还有其他敌人,屏幕下方会出现连续CQC的提示图标,在闪烁的瞬间按下CQC键可以再次发动CQC(其实只要看到连续CQC的图标便连打攻击键就基本不会错过时机),可以一直连续发动,直到身边的敌人全被放倒为止。



射击

猎人型和动作型操作都可以用滑杆进行精确瞄准。半枪过程中按下精确射击键(猎人型为R,动作型为L),角色将无法移动,这时滑杆可以控制准星瞄准。对于需要精确射击的关卡,可以优先选择这两种操作模式。(动作型和《落龙谍影 掌上行动》的基本操作方式类似。)

射击型和PSP的其他FPS游戏的基本操作方式相似,使用△、○、□、×代替缺少的右滑杆进行视角调整和瞄准,因为没有力阶,所以操作的缺陷非常明显,但是游戏的瞄准进行了优化,仔细设置并适应一小段时间之后还是比较顺手的。

通过OPTIONS中的以下几个关键设置可以让你的操作更加方便。

一、视角切换时对准的方向(カメラ切替時の移動方向):当前视角方向(カメラの向き)、角色正对方向(キャラクターの向き)。

选择“当前视角方向”适合射击型,不半枪状态下移动时就将视角调整到想要瞄准的大致方向,半枪时正好就对准了当前视角正中,也就是将瞄准分为两个阶段:1.移动中的粗略;2.半枪中的细瞄。这样做的好处是:1.粗略中可以高速移动躲避敌人的攻击;2.更容易瞄准离当前视角方向偏差较多的目标。因为半枪中角色移动速度极慢,而且半枪时准星移动速度非常慢,要想举起枪再去瞄准一个与当前视角很远的目标就非常慢了(使用狙击枪时更是难以在举枪后寻找目标),所以先用粗略瞄准大致方向,再半枪细瞄,如果是准星大的武器(比如火箭筒“LAW”),粗略基本可以达成要求,半枪即可射击;如果是狙击枪的话,粗略的作用则更加明显。

选择“角色正对方向”适合落入和对快速转向有要求的玩家,更加适合动作型和猎人型操作,因为这两种模式下移动中调整视角比较困难,比如在接近敌人后希望“Freeze”敌人时,为了让半枪后视角对准敌人,就要用方向键慢慢调整,如果是“角色正对方向”,则可以先推滑杆让角色正对目标敌人,然后按下半枪键,则可以将枪口直接对准希望的方向。也可以用这个方法快速让视角转向,即调整角色面对方向后,按半枪并迅速放下。不过可惜的是角色正对方向半枪,只能平视,所以对付不在一个平面上的飞行敌人和高处的敌人的话,还是需要在半枪状态下缓慢地上下调整视角。

二、自动瞄准(AUTO AIM):关(オフ);开(オン)。SELECT的功能有两种选择,一是自动瞄准开关切换,二是多人游戏中的CO-OPS通信快捷键,选为第一种时,可以在游戏中自由开关自动瞄准。自动瞄准开启时,按下半枪键,角色就会自动瞄准敌人,进行大致准确的射击,适合新手和大混战。推荐还是关闭自动瞄准,作为需要精确操作的潜入游戏,自动瞄准在大多数情况下都无法满足玩家的需求。

三、部位瞄准修正(部位ターゲット補正):关(しない);开(する)。其实就是辅助瞄准,会小幅度自动调整准星,优先对准头部等要害。比如,当准星靠近较远的敌方角色,头部目标很小,准星靠近时就会自动跳到头部。一般情况下打开部位修正比较方便,但是如果对自己的瞄准有信心,并且想要精确地射击特殊地点时,可以关闭。比如在地面放置地雷,敌兵经过时很可能无法踩中;所以当敌人靠近地雷后在远处射击地雷引爆,如果打开了部位修正,系统会自动将准星微调至敌兵身上导致无法命中地雷。



潜行

在不同的环境下,不同的服装和不同的行动都会有不同的隐蔽度。游戏时画面的右上角就是当前的隐蔽度,隐蔽度越高越不容易被发现。趴在地上是最有效的提高隐蔽率的方法。对于坦克、装甲车等AI兵器,视野比较开阔,但是很难发现不动的物体,如果你稍微一动,隐蔽度有一个瞬间的下降也会直接触发警报。在与大型兵器作战时,推荐配备刺客稻草箱,只要躲在箱子里一动不动,即使是在步兵和大型兵器的视野范围内也不会让其产生任何怀疑。

敌人的警惕程度分为红色的危险阶段、黄色的回避阶段和绿色的警戒阶段,危险程度递减。

每个敌人都有一个扇形的视野范围,进入敌人视野就会引起敌人注意。如果隐蔽度很低,则会直接被敌人发现进入危险阶段,记做触警一次,如果你仍旧处于敌人视线内,危险数值不会降低。离开敌人视野并躲避起来,危险数值会不断下降,减完后进入回避阶段。回避阶段中,左上角显示黄色计量槽,数值减完后进入警戒阶段,左上角显示绿色计量槽,此时包括增强在内的敌兵都会在范围内巡逻。绿色计量槽再减完后才能恢复正常阶段。

落入阶段近距离射击,如果子弹声音引起敌人的注意也会进入绿色警戒阶段。搜索状态不算触警,不会降低评价。

除了成功隐藏让左上角计量槽彻底减完可以摆脱触警阶段外,让所有敌兵无力化也可以直接解除触警状态,但是敌方增强兵数量众多,全部无力化实乃下策。



FREEZE

不许动!

悄悄从背后靠近敌人,接近到一定距离内,出现CQC提示,再继续靠近一些之后,面对敌人举枪,玩家控制的角色就会喊出“FREEZE!”(意为“不许动!”日文为“动くな”),只要此话语一出,任何步兵都会乖乖趴在地上束手就擒。之后你就可以搜身或者回收他们了。前期在没有落入服时FREEZE很难使出,因为发动FREEZE要求的距离非常近,除非蹲下以最慢速度前进才不会因为足音而引起敌人的注意。中期有了可以完全消除足音的落入服后,就可以大胆地接近敌人了,即使在敌人背后站直身子跑动也不会因为足音被发现,此神技的利用率直线上升。(当然还是要小心其他看向你所在方向的敌人,跑动时的隐蔽率非常低)

在没有落入服时的简单FREEZE方法为:靠近敌人到可以发动CQC的阶段,按住CQC键持敌人之后再松开,敌人会背对你,这时候半枪就会FREEZE。



连结状态

COOP・IN

游戏中的大部分任务都可以2人到4人合作完成。合作模式中，每个玩家控制的角色身体周围都有一个连接环。当任意两名角色相互靠近到连接环相碰时就会发出一声清脆的效果音，这样就算连接成功，进入COOP・IN状态。此时玩家的生命值叠加在一起计算。只要连接状态还在保持中，合用的生命条只要还有血量，就不会有角色死亡。如果其中一人跑出橙色的范围或有同伴受到较重的攻击也会解开COOP・IN状态。连接中，每个角色受到攻击时还是会先降低自己的生命值的，比如都是满血的A和B进入COOP・IN状态，并且都不装备回复道具，A受到相当于自己一整条血条的伤害时并不会死亡，接着又受到了X点伤害，这X点伤害是计算在B角色身上的，如果此时连接分开时，A进入空血状态，B的生命值减少了X点。

COOP・IN状态除了可以通过共享生命值避免同伴死亡外，还有物品共享的效果，打开物品菜单可以切换到同伴的物品栏，使用或装备当时未被其他人使用的物品。

蛇阵型

SNAKE・IN

靠近同伴并按住动作键就会进入SNAKE・IN状态，形成蛇阵型(Snake Formation)。在SNAKE・IN状态下，处于最前方位置的角色行动时，后面的角色也会跟随行动，这时后方的角色就可以专心进攻了。默认设置中需要一直按住动作键才能保持SNAKE・IN状态，在OPTION中，将“スネークアフォーメーション”一项改成“アクションボタンを押す度に切り替え”就可以按一下动作键就能保持阵型，再按一下解除。同步之后胜率会增加。

物品介绍

任务开始前，选择携带的物品。以射击型操作为例，进入任务后，按住方向键左打开道具(装备)菜单，使用口和O选择道具，松开方向键左装备该道具。另外，选中道具时按R键可以直接使用该道具。按L键可以丢弃(DROP)该道具，被丢弃的道具会掉落在场景中，还可以捡起来。武器菜单操作和道具相同，不过枪械选择丢弃的话就是丢出子弹包。合作模式中可以通过这个方法给队友物品。但是像一些物品是无法丢弃的，比如雷法等。

点按方向键左或右可以进行物品的快速切换，有三种方式。在OPTION中可以分别设定武器和道具的切换设置。

1. フリヒースタイル(前一个型)，在当前装备物品和上一个装备的物品间切换。初始状态下是前两个物品间切换。

2. 3スロットタイプ(3格型)，三个物品格子之间切换。选择该模式后画面右侧的道具栏侧边会出现ABC三个标签，红色的标签表示装备了该格子的道具，快速切换是切换的标签。游戏时先将要用的三个物品设定在三个标签下，方便切换(打开物品菜单也可以看到ABC三个标签)。

3. 着脱タイプ(取脱装备型)，道具栏在当前装备的物品和“不装备任何物品”间切换。武器栏则是和电击棍之间切换。

因为游戏中打开道具菜单不会暂停游戏，所以快速切换的使用率比以往作品要高，因此选择适合自己的快速切换模式非常重要。推荐第一种。

常用物品介绍

| | | |
|-------|------------------|--|
| 回复道具 | RATION、MATE和各种食物 | 可以恢复生命值(LIFE)和士气。回复道具装备在道具栏，生命值减到0时会自动使用。可以在狩猎任务的神秘角落的烤肉架上烤肉类！音乐结束后再次按动作键完成烤肉过程。 |
| 气球 | FULTON SYS | 初级回收系统，对于气绝或睡眠倒地的敌人使用可以将之升到空中，自动运回基地。 |
| 睡眠地雷 | FULTON M. | 安置在地面上，敌人踩到时会自动爆炸，范围内敌人全部被回收。也可以用枪打爆。 |
| 睡眠火箭筒 | C.GSTV(FR) | 命中敌人后，范围内敌人全部被回收，可以通过补给支援补给弹药。 |
| 分析仪 | ANALYZER | 一定距离内，将敌人保持在分析画面中央可以分析出敌人的详细状态。可以检测出敌人和飞机的爆兵总数，升到RANK 5后，任务中的暂停菜单增加一项“敌情报”，可以查看敌方情报，不过情报等级太低就无足轻重。 |
| 声波探测 | SONIC EYE | 音源位置直接以白色圆圈显示在游戏画面中，RANK 1时需要趴下才能有效果，升级之后可以边走边听。 |
| 夜视仪 | NVG | 看清黑暗中的物体，人和道具等都有比较明显的颜色。 |
| 声波雷达 | SPND. IND. | 属于雷达，装备后右上会出现声波图，有敌人的方向会有波动，不同警戒状态的敌人颜色不同。 |
| 雷达波雷达 | SOLITON R. | 可以探测出周围的地形，敌人的确切位置和视野范围，后期才会出现，最精确的雷达。“ザドルフ搜索”完成后取得，升到RANK 5后不再消耗电量。 |
| 杂志 | MAGAZINE | 杂志和空弹夹都可以吸引敌人的注意力，级别越高吸引敌人的时间就越长。 |
| 炮击支援 | STRIKE MK.等 | 分为设置型、投掷型和射击型三种，安置好后按攻击键召唤(不能换到其他武器)，会飞来运送补给的气球，落下时有破击效果。 |
| 补给支援 | SUPPLY MK.等 | 分为设置型、投掷型和射击型三种，安置好后按攻击键确定炮击(不能换到其他武器)，一小段时间后开始炮击。 |
| C4炸药 | C4 | 设置好后按攻击键引爆(不能换到其他武器)。 |
| 阔地雷 | CLAYMORE | 设置在地上，从正面接近会引爆。玩家蹲下从后面慢慢走会按有按动作键拆弹的提示。 |

| | | |
|-------|-----------|---|
| 各种手雷 | GRENADE | 各种手雷，包括爆炸型碎片手榴弹、烟雾弹、震撼弹和电子妨碍手雷等，范围效果。 |
| 盾牌 | SHIELD | 使用单手武器时，举枪时左手会举起盾牌，射击频率和上弹速度会受到影响，盾牌会损坏。 |
| 坦克箱子 | BOX-TANK | 合作时，一个人使用箱子，另外一个人靠近后以SNAKE・IN形式钻进箱子中，跟随者可以发射炮弹。坦克箱子的弹药种类有实弹、震撼弹和烟雾弹三种，发射一定数量弹药后箱子会破碎。所有箱子受到一定伤害时也会破碎。 |
| 爆炸箱 | BOX BOMB | 在道具栏中选择扔掉(DROP)，丢在场景中会吸引敌人注意力，敌人靠近后爆炸，消耗生命值。 |
| 眩晕箱 | STUN BOX | 和爆炸箱相同，敌人靠近后会因爆炸进入眩晕状态。 |
| 刺客稻草箱 | ASSN. BOX | 靠近敌人后可以按攻击键将敌人拉入稻草堆中击晕，而且击晕过程不会发出警报。使用一定次数后损坏，刺客稻草箱的用法就是悄悄潜入敌人视野内引起敌人注意，等他们走过来时击晕。 |
| 诱饵 | DECY | 设置在场景中，按攻击键启动，会立起一个假人，吸引敌人注意力。 |
| 隐形布 | STLTH MAT | 通关后获得隐形布设计图，需要拥有“メタマテリアル”技术的士兵才能生产，属于消耗道具，使用时斯内克会用手遮住自己的身体进入完全隐藏状态。 |
| 隐形枪 | STLTH GUN | 通关后获得隐形枪设计图，需要拥有“メタマテリアル”技术的士兵才能生产，合作模式中射击同伴，保持发射状态可以让同伴处于隐形状态，注意弹药剩余量。 |
| 种子岛 | 种子岛 | 任务随机出现的稀有道具“火龙”的副产物，是制造武器“种子岛”所需的素材。种子岛的特殊效果是放出旋风。 |
| 人间大炮 | 人间バチン虎 | 巨龙任务随机出现的稀有道具“黄龙的龙牙”，是制造人间大炮的支柱所需的素材。巨龙任务随机出现的稀有道具“核龙的粘液”，“核龙的血液”，“核龙的血液”分别是制造人间大炮的ム(橡胶)的RANK 1、RANK2和RANK 3的素材。人间大炮“人间バチン虎”需要4人合作时才可以生产，其中两人各自使用一支柱，一人使用橡胶，一人当人间大炮的炮弹……其实就是一个大炮筒…… |

主基地介绍

MOTHER-BASE

主基地中的操作：

1. 在主基地主界面，按L和R可以分别翻页到进入任务和记录、选项页面。
2. 所有标有摄像机图标和黄色“モデルビューア(模型视图)”字样的界面下，按△就可以查看模型。

成员

STAFF

游戏中用气球等道具回收的士兵和俘虏等都会被运到基地中，成为大首领手下的工作人员或战士。STAFF中分为9个房间，从左到右依次是接待室、实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班、诊疗所、仓库和交换待机室(トレード待機室)。其中“实战部队、研究开发班、粮食班、医疗班、谍报班”这五个部分是最重要的，要将所有士兵根据其擅长的领域合理分配进去，才可以开发出更多的道具供玩家使用。



接待室：刚回收的士兵就会直接进入接待室，算是一个中转站。

实战部队：将士兵转入实战部队，就可以增加GMP(资金力)，角色属性栏的GMP+代表该角色可以提高的GMP数额(右上角显示当前GMP数值)。另

外，只有编入实战部队的士兵才可以在任务中使用。OUTER OPS也只能派出实战部队中的角色。

研究开发班：研究开发班的等级影响着最多的武器、道具开发，将士兵转入研究开发班增加其等级。

粮食班：编入粮食班的角色“粮食班”能力的总和直接影响右上角的食物供给度(FOOD百分比)，达到100%才可以正常发挥所有角色的能力，如果小于100%，角色的能力就会下降，高于100%，角色能力就会有一定幅度的提升，以较浅的橙黄色显示，如果长时间处于粮食不足状态有可能会士兵出现异常。

医疗班：编入士兵增加“医疗班”等级影响医疗道具、麻醉和辅助武器的开发。医疗班的等级也影响诊疗所中角色恢复的速度。

谍报班：编入士兵增加“谍报班”等级影响探测道具等的开发。另外，在任务开始前按△查看当前“任务情报”，按R调出“兵士情报”，可以看到当前任务中存在的敌方士兵数量和级别，谍报班等级低时只能查出低级兵种数量，高级兵种的数量为“??”，达到高等级可以看到。

仓库：在任务中回收的士兵有可能会拥有极强的抵触情绪，无法直接使用，会直接被丢进仓库中，相当于监狱的作用，一段时间后“敌属性”减完就可以使用了，会直接被编入接待室中。

交换待机室：将士兵放入这里才可以与其他玩家进行交换。

人物能力

成员的标签包括：白色的NML（普通成员）、COL（通过密码兑换的成员）、VOL（随看流程进行志愿加入MSF的成员）、黄色的UNQ（特殊成员）、绿色的POW（关卡中敌方俘虏的人，穿着黄色的服装捆在特定地点，回收获得）、蓝色TRD（通过交换获得的成员）。

成员的能力包括实战、研发、粮食、医疗、谍报这5项基本能力，分别对应5个部门。



成员的战斗能力从左到右依次为：射击、上弹、投掷、设置、步行速度、跑步速度、格斗和防御力。

角色的状态

| 图标 | 状态 | 解释 |
|----|------|---|
| | 士气 | 士气直接影响成员各项能力的发挥。 |
| | 敌属性 | 回收的顽强抵抗的敌人具有敌属性，需要关入仓库才会慢慢降低，到0后成为可用成员。 |
| | 病气 | 成员会得病，战斗中受伤的成员会显示受伤，这两个数值越高，各项能力数值降低越多，放入治疗所可以慢慢减少病气，得病的成员也是可以使用的，但是会增加病情，阿曼达在剧情中受伤，通关之前不会完全恢复，通关后才会完全恢复。 |
| | 负伤 | 创伤后精神紧张性（精神）障碍，与病气相同。 |
| | 能力低下 | 各种能力降低。 |
| | 派遣 | 佣兵派遣出OUTER OPS时的标志，不能编入其他队伍，也无法在任务中使用，但是还会增加GSM值和实战部队的等级。 |

成员技能一览

部分成员会拥有一些技能，在角色选择时按△进入“详细”属性菜单，再按○就可以查看技能的效果介绍。技能基本分为任务技能、研发技能和特殊角色专有技能。使用具有任务技能的角色会让一些任务更容易完成。按照研发技能的提示，将成员放入指定的部门中就可以提升一些成员的数值，或达成制造出特殊武器的条件。

| | |
|---------------|--|
| 回 | 成为敌人优先攻击的对象，在被敌人作为进攻目标时，气力自动回复，防御力上升。 |
| チャネラー | 任务中道具和俘虏的位置会详细地显示在地面上，搜索指定道具，回收俘虏的任务中非常有用技能。 |
| 服を着 工作員 | 增加言灵“さすがす”，为我方队友恢复气力。 攻击大型兵器时，一定几率出现高伤害，使用需要设置的武器时设置速度上升。 |
| 无线电技术 | 使敌人的请求支援信号一定几率无效，同伴中拥有该技能的角色越多几率越高，使用炮击（STRIKE）和补给（SUPPLY）支援道具时RANK增加。 |
| レスキュー | 编入医疗班时，治疗所内的伤员恢复速度上升，我方进入濒死时一定时间内奔跑速度上升，心脏按摩时需要连续按键的次数减少，心脏按摩复活同伴后，同伴所恢复的HP值增加。 |
| 声优 グリーンベレー | 一部分言灵的效果增加 CQC攻击力上升，射击时伤害与命中率上升，生命值自然回复速度上升，拥有这个技能的同伴直接进行同步的时间缩短，一部分言灵效果增加。 |
| SWAT | CQC攻击力上升，攻击敌人手脚时伤害增加，滚动动作攻击中敌人时可以让敌人倒地，和同伴同步的时间缩短，拥有本技能的同伴越多，CQC攻击力和手脚伤害的加成越大。 |
| 热血汉 バーダー | 气力自动回复速度上升，一部分言灵效果增加。 使用望远镜时，用画面中央持续捕捉同一个敌人时，发挥和分析器（ANALYZER）相同的效果，即可以分析出敌兵的状态。 |

开发研究技能：被编入研发班时发挥效果

| | |
|-------------------|--|
| ガンズミス（系列） | 开发某一个系的武器所需的GMP减少，根据道具种类也分为不同的系列，在括号中标出。 |
| 光学技术 | 可以开发附带レーザーサイト（激光瞄准镜）的武器。 |
| 对战车ライフル设计 | 可以开发PTRD1941和PTRS1941两种武器，是针对战车有较好效果的步枪。 |
| メタマテリアル技术 | 可以开发潜行布（ステルスネット）和光学迷彩（ステルス迷彩）。 |
| 电磁兵器设计 | 可以开发武器“电磁波照射ガン”（电磁波照射枪，79号特别任务S取得设计图）、“电磁ネット”（电磁网，83号特别任务S评价取得设计图）和“レールガン”（轨道枪，115号特别任务S评价取得）。 |
| M134设计 | 可以开发武器M134。 |
| 爱国者 | 可以开发爱国者（Patriot），这引路者在《MGSS》中使用的武器，弹药数无限！ |
| 大和魂 | 可以开发种子品。 |
| 粮食班技能，被编入粮食班时发挥效果 | |
| 三つ星 | 可以开发RANK 3的军粮（RATION）。 |

| | |
|-------------------|---|
| 四つ星 | 可以开发RANK 4的军粮（RATION）。 |
| 五つ星 | 可以开发RANK 4的军粮（RATION）。 |
| 医疗班技能，被编入医疗班时发挥效果 | |
| 药剂师（专门药剂） | 任务中生命值自动回复速度上升，编入医疗班时“负伤”和“病气”恢复速度上升。 |
| 外科医 | 任务中生命值自动回复速度上升，编入医疗班时“负伤”恢复速度上升。 |
| 内科医 | 编入医疗班时“病气”恢复速度上升。 |
| カウンセラー | 编入医疗班时“PTSD”恢复速度上升。 |
| 特殊角色的技能 | |
| マザーベース司令官 | 米勒的技能，所属“班”的全体成员士气上升。 |
| FSLNコマンドラン | 阿曼达的技能，在实战部队时，所有个人说明中为“グリラ兵”（游击队员）的成员士气上升。 |
| 二足歩行兵器设计 | 修的技能，建立Metal Gear开发部门，打开主基地的Metal Gear Zako开发选项。 |
| AI病气开发技术 | 奇爱博士的技能，Metal Gear Zako的AI部分设计，奇爱加入队伍后才可以真正将Zako开发完成。 |
| 家庭料理 | 帕兹的技能，编入粮食班时所有成员士气上升。 |

注 1. 在分配角色时，方向键左右可以切换列表模式（LIST-MODE），按下暂停键可以选择按表头的姓名、生命等各项数值进行升序或降序的排列，更方便玩家选择角色。
2. 选择角色分配部门时，可以按方块键依次选定多名角色一起分配。按住方块键再按方向键上下可以快速选择多名角色。
3. 基地内承载最大人数为350人，超过350人时会要求玩家马上解雇一些成员到350人，每个部门也有最大人数限制，实战部门为100人，其他4个部门为50人，初期能力为E级的成员也要分配到部门内工作，虽然力量微弱，但胜于无。要按照成员能力倾向来编制，中后期当部门成员人满为患时，部门等级将卡在一个阶段无法上升，只有收到新的强力成员并替换原有成员才能以差级方式逐步增加等级，也就是说专项能力至少要比部门内最低属性的成员高才行，因为部门人数限制的存在，后期C、D、E级的成员几乎全都要被解雇才能满足生产需求。

生产研发

DEVELOP

将成员分配到各个部门就是为了生产研发新的道具、装备和武器。进入生产研发项目，从上到下依次是武器（WEAPON）、道具（ITEM）、大型兵器（MECHA）和其他项目（OTHERS）。其中武器和道具是需要配合5个部门进行开发研究的，要求分为三类，每种物品的开发要求都包含其中的一项或多项：

1. 对研究开发班、粮食班和医疗班三个部门的等级中的一个或多个有一定的要求。
2. 一些特殊的武器还需要在游戏中达成一定条件获得研发图纸或特殊素材。
3. 还有一些武器需要某个部门内编制有开发某种专项武器技能的成员。

达到开发要求的物品要花费GMP研发，研发程度以百分比表示，通过完成任务让时间经过，当研发度达到100%时开发完成。根据物品不同的等级，研发速度也不同，最高级的物品可能要花费十几个单位时间。

需要注意的是，实战部门提供的GMP并非如其他游戏中的金钱一样的数值，不是说每个单位时间内，实战部门都会为基地提供所有成员“+GMP”数值总和的那么多资金，GMP实际是一种开发能力，因此它的名字不是“资金”，而是“资金力”。GMP无法积累，当前的GMP总值是可以投入到开发中的资金力，比如当前你的GMP为10000点，你将其中的3000点投入到开发M16突击步枪中，那么在不改变成员编制的前提下，M16开发完成前你的GMP可用数值就是（10000-3000）=7000点，当M16开发完成后，你又重新拥有了10000点GMP。所以合理分配当前的资金力，有效地进行长期、短期开发，才能让进度有条不紊地推进。开发出来的枪械，会随着单位时间的经过源源不断地自动生产出弹药，而消耗型武器和道具则会慢慢增加个数，非消耗型道具（比如各种探测器）都只有1个，不会丢失、损坏。

开发状况表示图标

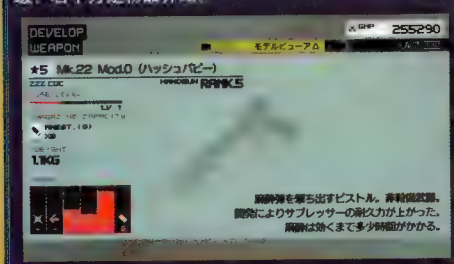
| | |
|--|--------------------|
| | 开发条件不满足 |
| | 开发条件满足，可以分配GMP进行开发 |
| | 开发进行中 |

RANK和LEVEL

武器和道具的优劣以RANK和LEVEL区分。RANK为武器的阶级，高阶的武器性能有更明显的提高，LEVEL为武器的等级，通过实战，每种武器的每个阶级都会分别获得经验值（EXP），通过EXP升级，最高三级。简单说，分辨一把武器的优劣，RANK比LEVEL更重要，同种物品中，优先选择高阶。

武器和道具的属性

按△进入武器的“详细”属性界面，星号旁边的是RANK，灰色、红色的三个格子是LEVEL（LV），武器名称下面的标志，带COC的为可以使用COC，带ZZZ的为可以让对象睡眠，带STN的为可以让敌人眩晕，无字的蓝色长方形为有特殊用途的非杀伤性武器，比如可以吸引敌人的注意的道具和为队友加血的武器等。IN STOCK为当前储量，WEIGHT为物品重量，携带的物品重量越轻，角色的移动速度就越快，因此不必一直将不会用到的道具带在身上，适当减负是非常必要的。左下方的8条属性从左到右依次为：威力、行动抑制性能、连射性能、集弹性能、迷彩伪装率（カムフラ率）和装弹数，同样分为E到S级。右上方则是每一个任务的单位时间的生产数量，数量下方是生产该物品必要的部门等级，右下方是物品介绍。



武器和道具的分类

WEAPON AND ITEM CATALOG

武器分为十大类，每类中都有不同种类的武器等待玩家开发。从左到右依次是手枪（ハンドガン）、散弹枪（ショットガン）、突击步枪（アサルトライフル）、轻型自动枪（サブマシンガン）、狙击枪（スナイパーライフル）、机枪（マシンガン）、导弹发射器（ミサイル）、投掷武器、设置武器、接近武器。

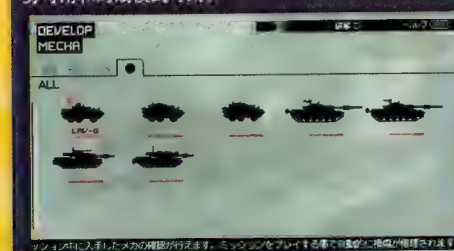
道具分为3大类，回复道具（回復アイテム）、装备品和雷达（レーダー）。

大型兵器和其他项目

MECHA AND OTHERS

大型兵器不能自己生产，只能在任务中回收回来，用途是派发到OUTER OPS完成佣兵任务，受到损伤的大型兵器只要放回车间（也就是从编队中撤掉，放回生产研发的大型兵器一栏内）就能慢慢修复。

其他项目中包括关键道具、弹药和制服，里面存放着游戏中获得所有机密武器的研发图纸，弹药数量一般情况下都非常充足，每单位时间都会生产出非常多的弹药，上限为9999，制服则是游戏中得到的服装，分为任务可用和对战模式可用。



道具、武器设计图取得方法及升级效果

注 RANK提升时，会增加武器的攻击力，以下均不单独说明，只说明增加攻击力之外的其他效果。无其他效果或不能升级的为空白。

ハンドガン（手枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|-------------|--|----------|
| Mk.22 | 初期拥有 | 消声器耐久度上升 |
| EZ GUN (LR) | EXTRA OPS 032 机密书类回收，第一个区域 | 生命回复量增大 |
| EZ GUN (MR) | MAIN OPS バスとゲート 使用言葉「眠れ...」（英：雄度达到115000时取得该言葉）让帕兹睡着，然后搜身得到。 | 气力回复量增大 |
| PM | EXTRA OPS 016 フルトン回収 三叉路区域 | |
| PB/8P9 | MAIN OPS ザドルノフ搜索6任务完成奖励 | 加装消声器 |
| M1911A1 | MAIN OPS サンディニスタ司令官接触任务完成奖励 | 加装消声器 |
| M1911A1カスタム | EXTRA OPS 034 クレイモア回収，地图西南 | 加装消声器 |
| C96 (RANK3) | EXTRA OPS 020 S评价奖励 | 可以全自动射击 |
| M19 | EXTRA OPS 005 ターゲット射撃任务完成奖励 | |
| カンプビストル | OUTER OPSの「敌前哨部队的排除03」 OUTER OPSの「敌主力部队的击破01」 | 命中率上升 |
| パナナの散弾説明書 | EXTRA OPS 035ホルドアップ任务完成奖励 | 香蕉 无升级 |

ショットガン（散弹枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|------------------|---------------------------|--------------------------------------|
| 水平二連ショットガン | MAIN OPS アマダ追跡 选别所的小房间 | RANK 2锯短枪管，上弹时间缩短，隐藏率上升，后面的升级缩短上弹时间。 |
| 水平二連(ゴム弾) | EXTRA OPS 023 敌兵歼灭任务完成奖励 | 缩短上弹时间 |
| M37 | EXTRA OPS 028 アイテム夺取 | RANK 3增加装弹量，RANK 4加装消声器 |
| SPAS12 (SPAS-12) | EXTRA OPS 062 亡者の遺産 S评价奖励 | RANK 4增加装弹数8发 |
| CAW | OUTER OPSの「敌据点の制圧01」 | |

アサルトライフル（突击步枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|-----------------------|---------------------------------------|-------------------------|
| M16A1 | 初期拥有 | RANK 3加装消声器 |
| M16A1 (ショットガン) | EXTRA OPS 023 敌兵歼灭 溪谷桥下 | |
| M16A1 (ショットガン，带激光瞄准镜) | EXTRA OPS 046 完全ステルス 精制所一层中央或坂道东北 | |
| パトリオット | EXTRA OPS 068 カズとゲート 攻击米勒，他气绝后搜身得到 | |
| M16A1 (グレネード) | EXTRA OPS 025 敌兵歼灭 最初区域内 | |
| M16A1 (グレネード，带激光瞄准镜) | EXTRA OPS 065 美兵救出 S评价奖励 | |
| M16A1 (スモークG) | EXTRA OPS 028 敌兵歼灭 米軍ミサイル基地/通用口 | |
| M16A1 (スモークG，带激光瞄准镜) | EXTRA OPS 066 ミサイル迎击 S评价奖励 | |
| M653 | EXTRA OPS 059 心灵写真 南方中央的集装箱上 | |
| M653(グレネード) | EXTRA OPS 047 完全ステルス 坂道中央 | |
| M653(ショットガン) | EXTRA OPS 048 完全ステルス 集装箱上，需要用箱子垫脚才能上去 | |
| M653(スモークG) | EXTRA OPS 049 完全ステルス 地下通路A中央 | |
| RK47 | EXTRA OPS 013 フルトン回収 小房间中 | |
| RK47 (グレネード) | EXTRA OPS 039 据点防卫 北边小房间中 | |
| ADM63 | OUTER OPS “步兵战斗部队的击破02” | |
| ADM65 | EXTRA OPS 045 完全ステルス任务完成奖励 | |
| RK47 (スモークG) | OUTER OPSの「敌前哨部队的排除01」 | |
| RPK | OUTER OPS “装甲车部队的排除4” | |
| FAL | EXTRA OPS 037 ホールドアップ | 升级后弹夹容量增加 |
| SUG | EXTRA OPS 038 ホールドアップ 西边小房间 | RANK 3轻量化，RANK 4加装激光瞄准镜 |
| G11 | EXTRA OPS 047 完全ステルス S评价奖励 | |
| 火龙の剛鬚 (种子岛) | EXTRA OPS 048 完全ステルス S评价奖励 | |
| | 火龙狩猎任务随机奖励物品 | |

サブマシンガン（轻型自动枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|----------------|--------------------------------|----------|
| M10 | MAIN OPS アマダ追跡 | |
| M10(バレルジャケット付) | EXTRA OPS 036 ホールドアップ 北边的小房间 | |
| Uz61 | EXTRA OPS 015 フルトン回収 坂道中央东侧 | |
| MP5A2 | EXTRA OPS 057 ババラッチ 中央小房间红色的门前 | |
| MP5SD2 | EXTRA OPS 037 ホールドアップ S评价奖励 | |
| M1928A1 | MAIN OPS 火口内基地潜入 | |

スナイパーライフル（狙击枪）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|---------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| M1C | MAIN OPS 开端/资料搬入施設 任务完成奖励 | 加装3阶段变焦瞄准镜 |
| M1C (气力回復弾) | EXTRA OPS 046 完全ステルス フェルテ・ラ・デラ区域 | 加装3阶段变焦瞄准镜 |
| M21 | MAIN OPS ザドルノフ搜索4任务完成奖励 | 加装3阶段变焦瞄准镜，RANK 4增加装弹量，RANK 5加装消声器 |
| M700 | EXTRA OPS 058 ババラッチ任务完成奖励 | |
| M700 (生命回復弾) | EXTRA OPS 041 据点防卫任务完成奖励 | |
| モシナガン | MAIN OPS 对战车战：T-72U | 麻痹狙击枪，RANK 5加装消声器 |
| SVD | EXTRA OPS 035ホルドアップ ボスケ・デル・アル区域中央 | RANK 4增加装弹量 |
| SVD (ナイトビジョン) | OUTER OPSの「敌据点の制圧03」 | 为夜视瞄准镜版 |
| WA2000 | EXTRA OPS 065 プーヤン・ミッション S评价奖励 | RANK 4增加三阶段变焦瞄准镜 |
| PTRD1941 | EXTRA OPS 060 完全ステルス エル・セナガル/峡谷 | |
| PTRS1941 | EXTRA OPS 049 完全ステルス S评价奖励 | |
| ステルスガン | MAIN OPS 対メタルギアZEKE任务完成奖励 | 隐形枪，增加使用次数 |
| レールガン | EXTRA OPS 117 対クリサリス改 S评价奖励 | |
| レールガン用ダイナモ | 和轨道枪同时获得，合作时充电用 | |

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|-----------|--|--------------------|
| M50 | MAIN OPS ジャングルトレイン 追踪任务完成奖励 | |
| M60(徹甲弾) | EXTRA OPS 043 重要物資防卫任务完成奖励 | |
| M63A1 | OUTER OPS “步兵部队的击破03” | RANK 4增加装弹量 |
| PKM | EXTRA OPS 028 アイテム夺取任务完成奖励 | 增加装弹量，RANK 5加装弹链枪管 |
| MG3 | EXTRA OPS 031 机密书类回收任务完成奖励 | |
| MG3 (徹甲弾) | EXTRA OPS 044 重要物資防卫任务完成奖励 | |
| M134 | EXTRA OPS 075 対装甲车战 LAV-typeC Custom S评价奖励 | |
| 電磁波照射ガン | EXTRA OPS 079 对战车战 T-72A Custom S评价奖励 | |

ミサイル（导弹发射器）

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|----------------|--|----------|
| M202A1 (RANK3) | EXTRA OPS 062 亡者の遺産 S评价奖励 | |
| M202A1 (RANK4) | EXTRA OPS 107 对战车ヘリ戦 Mi-24D Custom S评价奖励 | |
| RP2 | EXTRA OPS 030 机密书类回收任务完成奖励 | |
| RP7 | EXTRA OPS 0038 据点防卫任务完成奖励 | |
| FIM-43 | MAIN OPS 对战车ヘリ戦 Mi-24A | |
| XFM-92A | OUTER OPS “敌主力部队的排除02” | |
| カールグスタフM2 | MAIN OPS 対クリサリス戦 | |
| Cグスタフ (榴弾) | EXTRA OPS 024 敌兵歼灭任务完成奖励 | |
| Cグスタフ (フルトン) | EXTRA OPS 98 对战车戦MBTK-70Custom任务完成奖励 | |
| M47 | EXTRA OPS 111 对战车ヘリ戦 AH56A-raider Custom S评价奖励 | |

| | |
|-----------------------------------|------------|
| 轰龙的直牙（“人間パチンコ”用支柱） | 轰龙狩猎任务随机奖励 |
| 核龙的粘液（“人間パチンコ”用ゴムRANK1） | 核龙狩猎任务随机奖励 |
| 核龙的浓液（“人間パチンコ”用ゴムRANK2） | |
| 核龙的激液（“人間パチンコ”用ゴムRANK3） | |
| EXTRA OPS 127 ギアレックス・G歼灭作战任务随机奖励 | |
| EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务随机奖励 | |

投擲武器

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|------------------|---|---------------|
| スタングレネード | MAIN OPS アマダ追跡 关押阿曼达的小楼的二楼 | 震撼弹，增强效果范围 |
| | EXTRA OPS 022 敌兵歼灭 精制所一楼 | |
| スモークグレネード | MAIN OPS 开端/资料搬入施設 任务完成奖励 | 烟雾弹，增长冒烟时间 |
| チャフグレネード | MAIN OPS 対ビュンバ戦 | 电子妨碍手雷，效果时间增长 |
| スモークグレネード (不同颜色) | MAIN OPS ザドルノフ搜索 沼地东南 | |
| 電磁ネット | EXTRA OPS 083 对战车戦 MBTK-70 Custom S评价奖励 | |
| 睡眠ガスグレネード | EXTRA OPS 027 敌兵歼灭 S评价奖励 | 睡眠手雷 催眠效果强化 |

設置武器

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|----------------------------|-----------------------------------|--------------|
| C4爆弾 | MAIN OPS チョコ救出 | |
| クレイモア地雷 | EXTRA OPS 018 ターゲット爆破 关押阿曼达的小楼的二楼 | |
| 杂志の台割 | EXTRA OPS 051 障害物爆破 | 延长吸引敌人注意力的时间 |
| 人気ホビー杂志の台割 (刊ファミ通) | EXTRA OPS 010 フルトン回収任务完成奖励 | |
| 人気ホビー杂志の台割 (电击PlayStation) | EXTRA OPS 011 フルトン回収任务完成奖励 | |
| 人気ホビー杂志の台割 (电击ゲームス) | EXTRA OPS 018 ターゲット爆破任务完成奖励 | |
| 人気ホビー杂志の台割 (刊少年マガジン) | EXTRA OPS 013 フルトン回収任务完成奖励 | |
| 对战车地雷 | EXTRA OPS 029 アイテム夺取任务完成奖励 | |
| デコイ | EXTRA OPS 008 ターゲット射撃 | 诱饵，增加强度 |
| 空中机雷 | EXTRA OPS 014 フルトン回収 尾根西北 | |
| 睡眠ガス地雷 | EXTRA OPS 064 プーヤン・ミッション任务完成奖励 | |
| 料理本の取材メモ | EXTRA OPS 128 ギアレックス・カリブ大决战任务完成奖励 | |
| 支援補給マーカー (設置型) | MAIN OPS チョコ救出 | |
| 支援砲撃マーカー (設置型) | MAIN OPS チョコ救出 | |

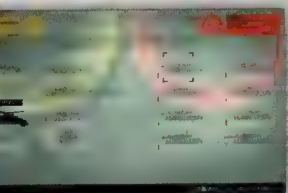
道具

| 设计图名称 | 入手场所 | RANK提升效果 |
|----------------|-------------------------------------|---|
| ボンカレーのレシピ | MAIN OPS 对战车战 T-72U | |
| レーション | 初期拥有 | 增加回复量 |
| 生焼けレーション | 神秘小島狩猎任务，小台上使用烤肉架烤肉，很短时间就按动作键结束烧烤 | |
| こんがりレーション | 恰到好处地烤熟军粮 | |
| ゴクレーション | 烤军粮时间过后得到烤焦的军粮 | |
| フルトン回収システム | 初期拥有 | 气球，增加复制数量，RANK 4，回收敌人时掉落一个道具，RANK 5，回收敌人时掉落2个道具 |
| ステルスマット | MAIN OPS 対メタルギアZEKE任务完成奖励 | |
| ステルス迷彩 | EXTRA OPS 050 完全ステルス S评价奖励 | |
| ダンボール战车 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 | |
| 暗視ゴーグル | MAIN OPS 対ビュンバ戦 | |
| 履 | MAIN OPS 热带云雾林へ | 增加耐久度 |
| 盾 (不同颜色) | EXTRA OPS 055 美兵救出 中央偏西的瓦砾堆 | |
| 無限バンダナ | EXTRA OPS 119 対ビースウォーカー改 S评价奖励，无限头带 | |
| ソリトレンダー | MAIN OPS ザドルノフ搜索1任务完成奖励 | |
| ソニック・アイ | MAIN OPS ジャングルトレイン 追踪任务完成奖励 | |
| 缶入り清涼飲料のレシピ | MAIN OPS 対装甲车战 LAV-typeG 任务完成奖励 | |
| ドリトスのレシピ | MAIN OPS 対装甲车战 LAV-typeG 任务完成奖励 | |
| ダンボール爆弾 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2归还点附近 | |
| スタンダンボール | MAIN OPS ザドルノフ搜索6 | |
| スモークダンボール | MAIN OPS ザドルノフ搜索5 | |
| 救命ダンボール | MAIN OPS ザドルノフ搜索5任务完成奖励 | |
| AXE (アックス) | EXTRA OPS 011 フルトン回収任务完成奖励 | |
| アサシン・ストロー・ボックス | MAIN OPS 集据点伪装基地从房子上有“信念之跳”提示的地方跳下来 | |
| WALKMAN | 初期拥有 | RANK 2增加曲目，RANK 3增加曲目且可以选择曲目，RANK 4增加曲目且可以随机播放 |

佣兵任务

OUTER OPS

派MSF部队到各地作战，等级由低到高分为E、E+、D、D+……S、S+、SS这13个级别。选择任务就会进入布阵阶段，玩家可以将在战队的成员、回收的大型武器和Metal Gear Zeke分配到8个格子内，一次设定多个部队并同时派到不同的任务中，不过这样分散了自己本来就不够多的战斗力，对于初期低级的任务还好，高级任务很容易血本无归。步兵之道自然是越强越好，推荐在清任务时以一支主力部队挨个完成任务为准，尤其是对付A级以上的部队时，将所有名字带(O)的高级大型兵器都编入小队中，前排受到攻击的几率大些，放血多的部队。最好每支部队也配几个步兵，士兵会自动使用开发研究出来的高级对战车武器，9999血的士兵使用各种重武器还是非常厉害的。设置妥当之后选择出击，一个单位时间后战斗结束，可以选择是否查看战斗过程。战斗结束后，我方参战的部分成员的能力会得到成长，抓住的敌人会根据是否有“敌属性”自动放入仓库或进入接待室。战车等大型兵器有可能会在战斗中LIFE降为0%而彻底损坏，这就无法回收或修理了，只能再去任务中捕获战车。



可以在佣兵任务中获得一些箱子和特殊弹药等道具、个别武器的设计图和几套服装，通级别下的任务出现的物品是去顶的，但是到底是哪个任务可以确定出现该物品测试随机的。不过我们的目标是将所有佣兵任务都完成，所以只要挨个完成就好。下面给出会出现的设计图和服装。

设计图：RK47(グレナード)设计图、XFIM-92A、M63A1、ADM85、RK47(スモークG)、RK47(スモークG)、カンピストル(炊手手枪)、SVD(ナイトビジョン)、SVD(ナイトビジョン)。

服装：ネイキッド(チョコチップ)、ネイキッド(リーフ)、ネイキッド(スプリッター)、バトルドレス(ヘルメット装着)。

注 通过完成任务经过单位时间，回到基地调查佣兵任务结果。这个结果其实并不是唯一的，如果你发现战斗中有大型兵器被击毁了，可以推出游戏演刚才完成任务时的自动存档回来再次调查结果，战果就会改变。因为战斗过程中的随机性很大，计算结果的时机和存档的时机出现了交错，这算是一个良性小BUG吧！不过敌方如果太强，在SS级战斗中损失一两台低级的战车还是可以接受的结果，而且这样的惨烈战局无论S/L大法多少次也不会有太大改变吧……

METAL GEAR

修加入后开启，可以收集部件；奇爱博士加入后可以完成AI部分，真正完成Zeke的制造。

Zeke的主体分为4个身体部件和4个配件。身体部件(MAIN PARTS)分为行动部件(WALK UNIT)、能量部件(POWER UNIT)、脚部部件(FOOT PARTS)、头部部件(HEAD PARTS)；配件(OPTION PARTS)可以安装四种，有喷气发动机组件(JET PACK)、雷达(RADOME)和轨迹枪(RAILGUN)等。

需要在游戏中对战AI兵器的任务中获得部件的素材，每五个素材组成一个部件或配件。

AI部分存储在AI储藏室(AI STORAGE)，AI分为四种功能：机动(Mobility)、索敌(Sense)、攻击(Attack)、自律(Control)。完成度越高AI性能越高。

除了Zeke主体和AI的收集外，玩家还可以自定义Zeke的颜色，甚至创造属于自己的声音让Zeke发出，这用到了VOCALOID机能(与初音的机能相似)，通关后开启，需要先到游戏开始菜单的EXTRAS项目下选择VOCALOID，创建声音后传到官方服务器上转码，过一段时间下载回来，就可以在基地内配置给自己的Zeke了。

Zeke组装好后可以派到OUTER OPS任务中战斗。在打出真结局之后，Zeke可以作为训练用机体在EXTRA任务中反复对战。



数据库

DATABASE

谍报班设立后出现。数据库中可查看游戏中的各种数据，在PROFILE中按△可以更换称号(CODENAME)。

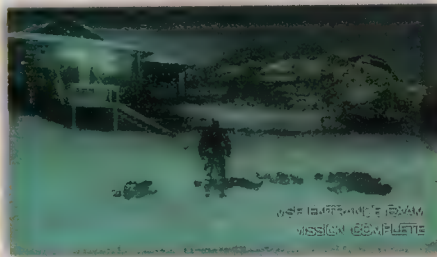


征兵

RECRUIT

通过搜索无线网络热点获得士兵，有一个热点就算一个慕名而来的士兵，没有热点则搜不到任务。用过的热点经过48小时可以再次使用。可以通过将PSP的系统时间向后调48小时达到再次搜索的目的，不过比较麻烦。

进入任务后，要在1分钟内将所有志愿兵打晕。英雄难度越高，出现高级士兵的几率越大，高级士兵气力也更多，后期的高级兵种还会还击，不过如果可以利用好CQC，将连续CQC和用摔出去的士兵砸其他人的方法活活的时间还是足够的。



公车S级士兵收集大法

通过任务回收必定会出现。在关卡中的S级士兵是一种方法。只要技术好，一定



可以收到高级兵。不过刷任务时间较长，相比征兵，效率不够高。要想刷S级士兵，经验证，最有效的方法就是热点搜索了。后期玩家英雄难度上万之后，搜到的士兵高级别的几率非常大。不过待在一个地方不动，热点很快就用完了。最佳方法是出行时走到哪里征到哪里！比如坐公车或乘私家车出行时(当然是你不开车的时候……)，在城市街道上经过时，会搜到无数个不同的热点，足够刷出几十个士兵，因为基数大，S级士兵的出现几率极高，一路上能刷出不少拥有优秀能力的士兵！

这种征兵的感觉非常有趣，坐在车厢旁，看着身边的一栋栋大厦，搜索热点，心中想着“是在将那些楼里有热点的家伙们都找出来变成自己的同伴”，一种极大的娱乐精神作祟，让人异常快乐。



对战任务

VERSUS OPS



和其他玩家对战，基本规则分为组队死亡竞赛（チームデスマッチ）、抢夺任务（キャプチャーミッション）、据点压制（据点压制ミッション）、死亡竞赛（デスマッチ）。游戏将按一个阶段（ステージ）进行，游戏开始前，HOST创建房间，制定一连串的阶段，每个阶段都有独立的规则和地图，游戏开始后，顺次进行下去。详细的规则（ルール）设定中可以设定最大玩家人数（最多6人，最少2人），下面依次是队友攻击判定、队友杀手（连续3次）自动踢出房间、10分钟无操作自动踢出房间、自动分配队伍、爆头高伤害等是否有效，对战开始前的准备时间，是否可以使用斯内克、可用武器设定、四种规则的游戏时间和判定胜负的规则。基于小队的规则下，合作模式中的各种行动都在同伴间适用。对战模式中玩家可以携带的物品数量少，可以选择的服装数量多。

交换成员

TRADE



将成员移动到交换待机室（トレード待機室），进入“交换成员”，建主或搜寻主机后进入交换界面。选择用自己的成员和对方交换，交换只能是一对一，而且必须是能力相差不多的才可以。比较苛刻。

礼物派送

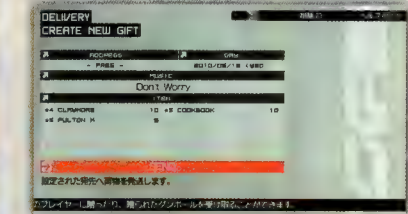
DELIVERY

将自己开发出来的物品送给同伴。进入“礼物派送”栏后，选择创建新礼物（CREATE NEW GIFT），之后可以设定多个项目：

1. 指定收货人（ADDRESS），可以是好友ID，也可以是任意人（选FREE）。
2. 指定派送日期，日期为一年之内，可以当做生日礼物送给其他玩家。
3. 选择礼物中的音乐。
4. 选择礼物内容。

第四点肯定是重点，所有数量唯一的道具都不能赠送，比如武器、雷达等，各种消耗品可以赠送，一次可以放入8组物品，包括道具和武器。将睡眠地雷这样的实用高级道具送给进度较慢的朋友对他们的帮助很大，不过不要将强力道具乱给朋友，也许会破坏别人层层递进的游戏乐趣。

与同伴联机一次后，同伴就会收到你的礼物，到达礼物设定的日期，就会出现INBOX中，打开礼物包才能获得你送出的物品。



任务基本介绍

MISSIONS

本作的主体是以任务制划分的，分为主要任务（MAIN OPS）和特别任务（EXTRA OPS）。主要任务就是游戏的主线流程，主要任务分为一至五章，没有编号，顺序进行即可通关。特别任务共有128个，相当于游戏的分支任务。不用进行任何特别任务就可以将游戏通关。特别任务开启方法不同，并非顺序开启，但是相似目标的任务会从简单到困难排在一起，方便查找。

每个任务都有最大游戏人数限制，主要任务中只有第一个是限定单人游戏，其他的潜入任务最大2人，对战车和AI兵器的BOSS战为4人。特别任务中单人限定任务数量多于主要任务，其他两种也是2人和4人上限。

人数上限右侧的骷髅图标（1到5个）代表任务的难度。最高难度为红色的5颗骷髅。

选择任务的分类比较贴心，主要任务和特别任务单独列出，还可以根据地图选择任务和查看所有任务。主线流程中已经打出来的所有漫画过场都可以直接在任务选择菜单中选择观看。选择任务时接入可以查看任务情报，L或R可以在已经获得的任务评价和兵士情报两栏间切换。兵士情报，根据不同的间谍等级可以看到更高级兵种的数量。

选择任务后物会通过通信简单讲述任务目标，如果是可以合作的任务，就需要玩家选择是单人游戏（SINGLE）还是创建主机（HOST）。单人不用多说，创建主机后就可以在任务准备界面等待其他玩家进入。想参加任务的玩家要在任务选择界面的CO-OPS 卡中选择HOST SEARCH（搜索主机），选择与主机相同的频道（CH）并选择“通信ON”就可以搜到主机（当然要在无线局域网联机范围内，或者使用XB、PS3的联机软件等），之后选择进入主机创建的房间。进入房间后都停留在准备菜单上，做好准备后开始任务（START MISSION）。屏幕右侧的玩家ID是当前加入的同伴，ID上方有实心方块图标时代表已经做好了，所有同伴都做好准备后任务开始。

任务准备

TRADE

进入房间后进行任务准备。

第一项可以收听任务简报（BRIEFING FILES），简报第一栏是当前任务的简报，按R可以进入档案库（ファイルライブラリ，FILE LIBRARY）收听全部简报，包括非常非常多的语音记录，通关后还有引领者和伊娃的录音，希望了解剧情的朋友绝对不容错过！

选择ENTRY GATE（入口大门）进行装备整理。这里可以更换控制的角色（CHARACTER），有些任务限定必须使用斯内克或MSF士兵，斯内克并非所有关卡的最佳人选，使用MSF士兵，利用不同的能力可以让任务更轻松，比如直接在地图上显示道具、俘虏位置的チャネラー技能；变更服装（UNIFORM）；设置预设的合作通信选项（CO-OPS COMM.）；改变道具（ITEM）；改变武器（WEAPON）。



服装

UNIFORM

随着流程进行会逐渐开启更多的可选服装。每种服装都有自己的特性，针对地面的隐蔽性，级别从低到高依次是E、D、C、B、A、S。不同的服装的物品格数也不同，其中值得玩家注意的有以下几项：野战服（J.FATIGUES），各项能力适中，潜入装（SNEAKING），走路不会发出足音，潜入必备！但是主武器的弹药上限低，第二张“对战斗ヘリ戦，Mi-24A”飞机BOSS任务完成后取得，战斗装（BATTLE），防御力高，可以携带三种主武器，隐蔽度低，战斗能力高，赤裸上身（NAKED），移动速度增加，狩猎任务达成3后可以取得相应怪物的迷彩，效果非常显著，火龙迷彩（FLAMELESS），可以使用新的言灵“A——”，发出火龙的叫声，范围内的敌兵都会惊恐害怕（愣住几秒一小段时间），黄龙迷彩（TIGER），滚动撞倒敌人带有吹飞效果，铁龙迷彩（BEAR HIDE），CQC近战时敌人会恐惧按攻击键会触发龙的咆哮波可以造成敌人精力夺取过来。

合作通信和言灵

CO-OPS COMM.

游戏中除了单人任务之外，还有一种特殊技能——言灵。特殊的MSF兵拥有额外的言灵技能，发动言灵，必须先特将特定的言灵放在预设通信条目中，并公开开启该言灵的言灵效果。之后该界面会有声波的画面效果，一次最多可以开启4个言灵语音。游戏中的通信语音本身非常多，拥有言灵效果的通信语音更是要在游戏中达成条件后才能取得。任务中使用言灵，就无法获得S评价（最高A评价）。

英雄度达到一定标准可以开启新的带有言灵效果的CO-OPS通信语音，都是非常强大的言灵，比如11万5千英雄度时开启的言灵“眠れ——”可以让视野中的敌人全部睡着。

装备物品

选择任务时除了任务简报之外，还可以自由选择想要携带的物品。没有重量限制，但是有格数限制，武器栏白色的实心正立方体图标的格子为主武器格，线条正立方体图标的格子是其他武器格。装备物品时可以选择想要使用的物品的RANK，也就是说可以使用低级别物品，相同种类的物品只能携带一个，比如各种箱子、支援道具等，只有武器有重量，携带的物总重量不能超过角色的负重（不明，但是确实有差别），所以在必须潜入不能杀人的关卡中，不携带机枪、C4和手雷等武器还是非常有必要的。

本作的服装道具道具配置会分别记录，方便玩家随时查看。

任务评价

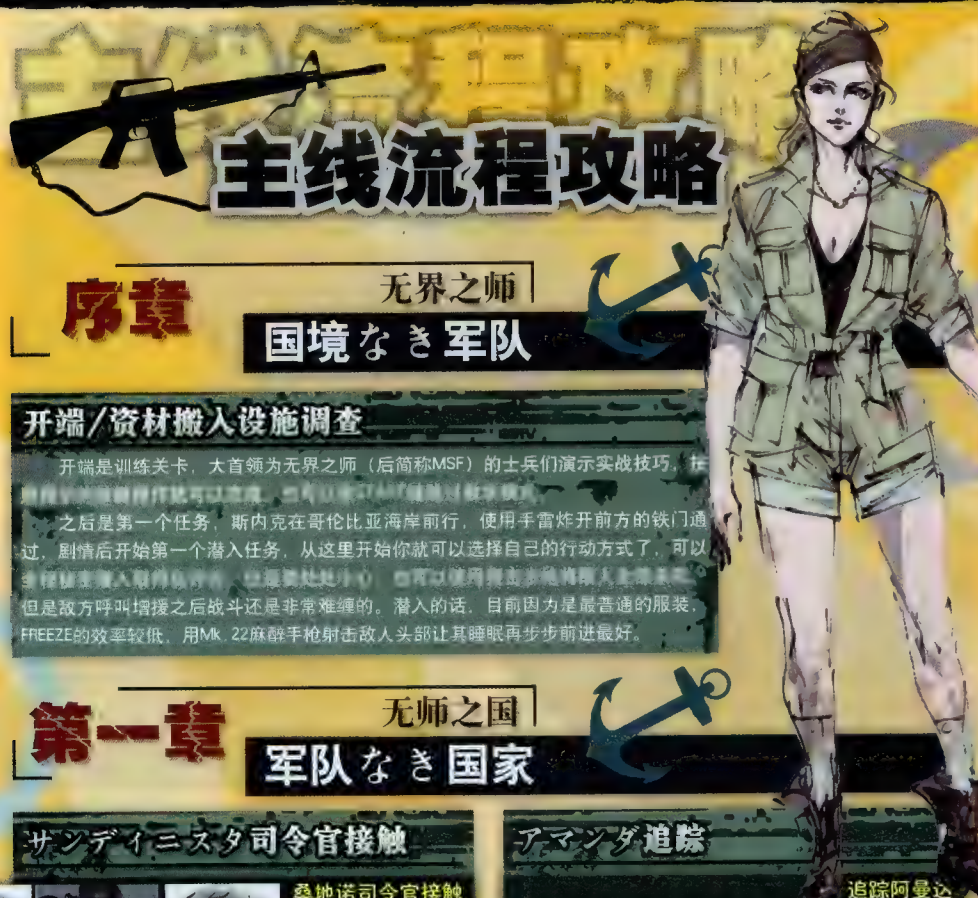
游戏以任务制进行，每个任务都会分单人和合作两个评价分别记录，评价标准到高依次是C、B、A、S。

任务评价的结算画面会显示任务达成时间和评价。

英雄度：高评价过关，回收更多的士兵可以取得更高的英雄度，英雄度影响你征兵时可能出高等士兵的几率，英雄度达到一定程度可以开启收集相关的隐藏要素。在任务中杀人、使用补给支援、炮击支援等行为都会降低过关后取得的英雄度，甚至会出现负值。

武器经验值：使用武器即可获得经验值，提高武器的LEVEL（并非RANK）。

任务统计：任务统计包括过关时间（クリア時間）、总杀人数（総キル数）、触雷回数（トラップ回數）、地雷死回数（地雷死回数）和过场动画QTE完成度（アニメーションモーション）。除了最后一项外，都是越少越好，杀人数、触雷、地雷死在更短的时间内通关才可以取得高评价。不杀人、不触雷并在最短时间内完成任务可以取得S级评价。在任务中使用言灵，地形迷彩道具将无法取得S级评价。BOSS战不计触雷回数。



主线流程攻略

序章

无界之师

国境なき军队

开端/资材搬入设施调查

开端是训练关卡，大首领为无界之师（后简称MSF）的士兵们演示实战技巧，在训练场中按照指示就可以完成，也可以自己摸索通过关卡。

之后是第一个任务，斯内克在哥伦比亚海岸前行，使用手雷炸开前方的铁门通过，剧情后开始第一个潜入任务，从这里开始你就可以选择自己的行动方式了，可以选择潜入敌方基地，也可以选择正面进攻，但是潜入敌方基地是非常困难的，潜入的话，目前因为是最普通的服装FREEZE的效率较低，用Mk. 22麻醉手枪射击敌人头部让其睡眠再步步前进最好。

第一章

无师之国

军队なき国家

サンディニスタ司令官接触



桑迪诺司令官接触

获得富尔顿回收系统（后简称气球），无力化的敌兵都可以使用气球回收，因为本作不能拖动敌人的身体，回收后就不怕其他巡逻兵发现你刚刚放倒的敌人了。经过丛林、峡谷和沼地三个场景，可以全部回收也可以完全不管敌兵潜入经过。来到リオ・デ・ジャネーロ区域，将此区域内所有敌兵都无力化才能完成任务。需要注意的是哨塔上的敌人，他站得高望得远。

アマンダ追踪

从上一关的结束地点开始，此区域敌兵增援赶到，不易久留，靠西侧麻醉迎面而来的两人快速离开。然后要经过几个区域，大桥的场景可以玩一下，靠近护栏翻出去抓住边缘悄悄绕过敌人，当然用Mk. 22搞定之也可以。最后到达匪徒所，西边的小房间和正前方的小房间内有俘虏和设计图，记得拿到。之后从前方左侧的入口进入到达出口。

注

本关开始的リオ・デ・ジャネーロ区域内，之前关押阿曼达的小楼的二层地板上有震撼弹（STUN GRENADE）的设计图，这是非常有用的道具，而且比较容易遗漏，临走前记得取得。

追踪阿曼达

对装甲车战: LAV-typeG

步兵总数: 8个

这是游戏中的第一种BOSS战，也是第一场装甲车战，步兵只有8人，因为没有被加入，无法随同敌兵一个FREEZE后无声无息地回收掉，所以要尽量在不让敌人发现的前提下干掉最多数量的敌人。第一波的4个步兵都处理掉之后一小段时间，装甲车会放出4名支援步兵，再处理掉步兵后对装甲车造成一定的伤害，部队长现身，麻醉或直接射杀后装甲车回收成功，也可以带着火箭筒和重机枪转圈强攻，直到装甲车爆炸。

チコ救出

救出奇科



路径，树后面和高台上是其最喜好的地点。有一个狙击手在三叉路区域内的高台上练习射击下方的稻草人靶子，麻醉枪麻醉之。一路使用SRND、IND、探测声波，随着小心前进，如果引起敌人注意，就迅速逃离，不会触雷。最后到达アルデ・カス・デス・ヒルトス区域，非警戒状态下靠近青色的门按下动作键可以查看房间内的情况，找到奇科所在的房间（随机）顺利过关。

ジャングルトレイン追踪

追踪丛林列车

开始的区域和上关相似，经过三叉口，走东北的入口进入（入り口）之后来到精制所，从梯子上二楼，从另外一侧出来下楼梯到エル・カデルサ区域，这里需要将区域内所有敌人无力化，可以上列车顶端后由上而下——麻醉，会给你一小段时间用气球回收士兵，之后任务结束。

BOSS

大型兵器对战方法

装甲车、坦克和直升机等大型兵器的基本战法类似，基本战法分为两种：

一种是猛攻大型兵器主体，上方的白条是生命值，每格代表10%的血量，将生命值全部耗光后，BOSS炸毁，任务完成，不过这样无法回收装甲车。战斗中使用重机枪、导弹发射器等主攻，战车后方的红色燃料桶是其弱点所在，命中时伤害最高，打爆时还会产生硬直，其次履带的伤害也较高。不过这样无法取得S级评价，但是比较直接。后期的超强战车如此战斗稍有困难，因为攻击力极高，而且生命值超长，多人合作时可以尝试。

第二种就是潜入式作战，将大型兵器周围步兵和增援来的所有步兵都无力化，如果途中并未被战车内的部队发现，他就会探出头来。如果途中被发现了，也可以继续无力化步兵，所有步兵都处理掉后部队长不会直接探出身来，需要对战车本身造成一定伤害，之后他会露出身形。无力化部队长之后战斗结束，未爆炸的战车也会被回收基地内，可以用在OUTER

特别任务中的大型兵器配备的步兵总数非常高，通常在20个以上，只有气球一种回收装置是无法将所有步兵回收的。范围回收敌人一触即发不需要事先对步兵无力化两个特点让睡眠地雷和睡眠火箭筒是完美完成任务的必要道具，睡眠火箭筒还可以通过补给支援补充弹药，所以有多少步兵都不用担心回收装置不够了。不过睡眠火箭筒发射时声音很大，会引起其他敌兵的注意，不会引起战车注意。

步兵两人一侧分站战车左右，战车前进时，所有步兵都会整齐地向前走，在拥有了潜入服后，可以大胆上前，从最后面的步兵开始FREEZE，Holdup完一侧的两个，在Holdup另外一侧，战车是不会发现你的。可以用气球回收，也可以将地雷摆在步兵中间用麻醉枪射击引爆。如果是坦克，要小心随时赶来的增援步兵，装甲车则不用担心。

另外，用睡眠火箭筒对付装甲车最爽，在第一波步兵消失后，装甲车会先停下一次左右小幅度扭动炮台然后继续开一小段，第二次停下会呼叫增援（有语音提示），我们一直跟在装甲车屁股后面一段距离，等装甲车一开门，第三个步兵脚落地的瞬间发射，四个步兵就都送上天了。如果发射早了，第四个可能因为没下车而没有直接回收，但是因为没下车所以也不会听到枪声，之后补收即可，发射晚了比较麻烦，第一个小兵会跑到车子侧面，赶紧搞掉。另外冒险一点的办法就是，尾行装甲车时距离稍近一些，将将进入一会儿下来的步兵的视野范围内，装甲车停下时不要动，第一个步兵下来会发现你，但是他不能确定敌情，愣神一下准备走过来，这个时间足够4个步兵都下车，而且第一个也不会跑到侧面。

对付坦克要争取一次将四名步兵全部Holdup，之后

快速回收，并马上装备刺客稻草箱不要动。这样敌兵就不会发现你。如果增援已经赶来，来不及将所有步兵回收，也要立刻套上箱子，等待下一次机会。

武装直升机战比较麻烦，不过直升机只有低空飞行时才容易发现玩家，比较有效的办法是在步兵的前进路线上摆放睡眠地雷，4人步兵小队巡逻中，如果敌人自己踩上最好，4个都立刻被回收，但是踩踏判定很小，最好稍稍拉开距离盯着地雷，如果没有踩到，在步兵腿之间的空隙用麻醉手枪射击引爆，之后立刻套刺客箱。所有步兵都处理掉后，飞机上的部队长也比较难麻醉，不过他血量相比其他两种战车的部队长来说比较少，麻醉狙击或麻醉手枪都行，打准些。或者干脆用毒刺锁定机舱一发搞定！

大型兵器飞机关卡邪道打法：使用枪械（推荐PTRD或PTRS对战车步枪）准确命中驾驶员座舱的玻璃部分，积累一定伤害后座舱破坏，部队长被迫露出身体（和清理完小兵时一样），麻醉部队长任务直接完成。靠此方法轻松获得S级评价！

注

1. 记得带上分析仪（ANALYZER）进行大型兵器战，确定步兵总数；
2. 多人合作，步兵总数会根据参战人数成倍增长……





对战车战: T-72U

步兵总数: 10个

需要注意的是坦克本身的视野范围要比装甲车广，还可以360度机动地面，所以在地图行进时要小心坦克的炮，只要任何一个步兵被处理掉，就会立刻出现坦克，不会像装甲车一样4个步兵都被处理掉才会从车库内放出4个新的。并且坦克的视野是在地图外圈的几个点随机出现的，步兵出现前会在出现地点附近闪光，之前就会出现坦克，需要快速向坦克移动，所以要想不被坦克发现，一定要听声辨位，时刻留意有没有步兵靠近自己，不被发现的条件下，处理所有敌兵后，队长出现，被发现的的话，就需要处理掉所有敌兵，然后对坦克造成一定伤害，队长才会出现。

需要注意的是，坦克的步兵都戴了头盔，无法用麻醉枪一击爆头打出高伤害直接送入医院，第一枪命中头部会掉头盔打掉，再命中头部才会使其阵亡，所以可以选择连续两发打头，或者发子母弹打身体，完成后主基地交换主机的选项出现。

BOSS

大型AI兵器战法

游戏中有数种大型AI兵器，前期的三种分别是虫蛹、蝶蛹和茧。每个AI兵器的战法类似，只能使用实弹进行摧毁性攻击，对AI兵器本体攻击，伤害较低，但是容易命中；对红色的AI罐攻击，伤害高，但是不容易瞄准。生命值消耗完后AI兵器会倒地，这时候AI罐(AIPOD)的HP会显示在画面中，及时将AI罐的生命值耗光后，靠近按动作键就会进入AI罐内，之后有一分钟时间拔出AI记忆体，不管拔出多少条，任务都可以完成。如果没有及时将AI罐的HP耗光，或时间限制内没有进入AI罐中，它都会重新站起来并恢复一些生命值，需要重复上面步骤。

AI兵器战结束后，可以回收AI记忆体和AI部件两种素材。AI记忆体是通过最后一个步骤在罐子中拔取的，可以拔起的AI记忆体显示为激活状态，有颜色，画叉的块为战斗中被破坏的记忆体，黑色的为未激活的记忆体。单人游戏时，无法将未激活记忆体激活，所以只能拔出已经激活的部分。多人游戏时，在一个角色进入罐中，其他人还会在外面与AI兵器作战，它的某些行动会激活内部的AI记忆体，这样就可以拔出更多的记忆体了。

战斗过程中如果主攻AI罐，被破坏的记忆体会更多，也就是说可以获得的AI记忆体数量更少，如果主攻兵器的主体，部件被破坏后，战斗结束后就无法回收，所以获得的机体部件就会更少。如何取舍就看你的需要了。

对ビューバ戦

对战虫蛹

虫蛹的外形很像缩小了的Shagohod(MGS3)，它可以在基地内斜坡上高速行驶。除了机枪的扫射外，头部的巨炮比较有威胁，在其准备发动攻击前会有红圈出现，放电分为小电，电击和全屏电击。小电击会有“放电开始”的提示，只要一直跑动就可以躲开，中型的电击时，会有“最大电力输出”的提示，最好躲开其前方的视野范围配合翻滚躲避，全屏电击前，虫蛹会放出数量众多的小型继电器，通过这些分散在场景中的继电器吸引电能实现全场地范围的电击，躲避的方法是跑到洞口处，将附近的几个继电器打爆，之后它的放电就全无威胁了。除了这些远程攻击，虫蛹还会冲刺撞击和用两个前臂砸击，看到其蓄力的准备动作时就侧向移动离开其行进路线。



虫蛹

另外，场景中有些梯子可以上到二楼，很多攻击都不会命中，可以躲起来放冷枪。推荐携带火箭筒和重机枪两把武器。

第二章

英雄的幻影

英雄の幻影

热带云雾林へ

热带云雾林

本关开始，靠近敌人后如果CQC出手晚了，就会被敌兵先用CQC擒住，需要连续晃动滑杆挣脱(左右来回推滑杆比较费力，可以以顺时针或逆时针方向快速转动滑杆)。潜入中需要注意躲在石头、树干后面的敌人，贴边潜行仍旧是最佳选择。

对战斗ヘリ戦: MI-24A

步兵总数: 20

大型兵器战斗直升机与装甲车和坦克稍有不同，因为它不是在地面上行驶，所以更难瞄准，在材料未集齐时，很容易被发现，处理掉一波4个步兵后，直升机就会先对敌攻击一发子弹，然后停在远处放下4个探照灯。

这是本作游戏中少有的一个难点，建议第一次进入关卡时，以全部火力攻击直升机为主，把下方的小艇全数摧毁是其次，可以省去很多麻烦。

如果不想取得高评价并挑战飞艇的话，对于初次游戏的玩家，20个步兵数量太多，回收装备肯定不够用，不过关卡中有两个气球补给，每个补给中有4个气球，不需要提前回收，在通过5个气球定位之前再给补给气球时才能将20个步兵全部回收，如果提前回收攻击直升机，造成一定伤害后队长会发话，让直升机回收飞机，对于不同的战斗难度有不同的武器，关卡难度越高武器越好。

直升机的攻击方式分为子弹机枪和火箭弹发射，对于高难度的关卡，直升机发射火箭弹时，火箭弹会直接命中目标，直升机发射子弹时，子弹会命中目标，如果子弹命中目标，火箭弹会直接命中目标，如果子弹命中目标，火箭弹会直接命中目标。

研究施設(ラボ)へ

研究施設(实验室)

本关开始，靠近敌人后如果CQC出手晚了，就会被敌兵先用CQC擒住，需要连续晃动滑杆挣脱(左右来回推滑杆比较费力，可以以顺时针或逆时针方向快速转动滑杆)。潜入中需要注意躲在石头、树干后面的敌人，贴边潜行仍旧是最佳选择。

IDカード搜索

ID卡搜索

注意！最好在道具栏留一个空位，因为要搜索ID卡。之前修给的ID卡无法使用，需要找到持有有效ID卡的士兵，并从他身上搜得新的ID卡。目标所在的区域随机，进入区域后选择菜单中的无线电通话，如果通话内容为“この声…ケンネル”。

“AI-17はここにいるはず。”的话，就说明目标在此区域了，另外靠近目标后也会听到“滴滴”的提示音。其实目标士兵的服装很醒目，是与其他士兵不同的黄色衣服，放倒后搜身，如果之前没有留空位，身上的道具栏装满了，可以调出道具栏选中可以丢弃的量产货按L扔掉(射击模式操作，其他操作按提示扔东西)。

バリケード破壊

路障破坏

本关开始，靠近敌人后如果CQC出手晚了，就会被敌兵先用CQC擒住，需要连续晃动滑杆挣脱(左右来回推滑杆比较费力，可以以顺时针或逆时针方向快速转动滑杆)。潜入中需要注意躲在石头、树干后面的敌人，贴边潜行仍旧是最佳选择。

火山口基地潜入

本关开始，靠近敌人后如果CQC出手晚了，就会被敌兵先用CQC擒住，需要连续晃动滑杆挣脱(左右来回推滑杆比较费力，可以以顺时针或逆时针方向快速转动滑杆)。潜入中需要注意躲在石头、树干后面的敌人，贴边潜行仍旧是最佳选择。

剧情，一排卡车，挨个调查，其中64779号是存放核弹头的卡车，搜查它就会结束任务。不过先不要搜查这辆车，其他车内还有很多有意思的东西。其中63824号卡车内隐藏着小岛秀夫，调查后得到士兵“小岛秀夫”。



对クリサリス战

对战蝶蛹

在遗迹中央的空地对战飞行AI兵器蝶蛹。攻击方式多样，飞行速度极快，且能随时改变方向，保持移动就不容易被击中。被飞弹锁定时快速跑动，并即时滚动即可完全躲开飞弹。当BOSS释放出飞行侦查器时一定要优先打爆，否则会抓住玩家升到空中。BOSS悬停在空中时，如果用普通的RPG等导弹发射器攻击，可能会被BOSS闪躲掉。最好在任务前开发出毒刺（FIM-43）对空导弹发射器，另外携带重机枪持续造成伤害。尽量瞄准AI罐攻击，不过因为距离较远，也不要拘泥于高伤害的部位。弹药很有可能不够用，必要时呼叫补给。

蝶蛹



第三章

亡国的再生

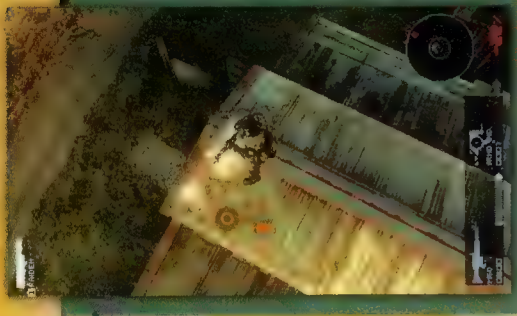
亡国の再生



采掘场伪装基地へ

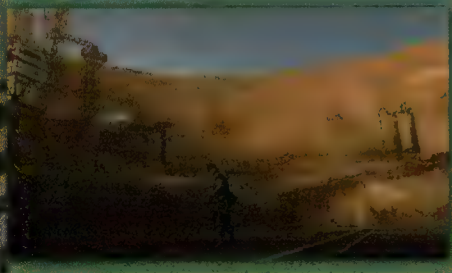
采掘场伪装基地

本关开始敌人的头盔加强，需要两枪才能打掉头盔，也就是说爆头要三枪。本关只有一个区域，几间房子都可以通过梯子爬到房顶。在中央房间屋顶北侧，会发现鸟窝的痕迹，在这里有跳跃提示，按动作键即可跳到屋顶。在屋顶北侧，有一个“安全之箱”（Safe Box），需要输入密码才能打开。如果输入错误，道具栏有空位才可以取得这个道具，如果没有空位就先扔掉一个东西。只有从上方跳下落入稻草箱才能获得该道具。另外，场景西侧大房子房顶角落的俘虏无法直接到达，需要在东北角慢慢走到边缘落下去。玩家就会抓住房顶边缘，一点点向南移动到分割出来的房顶死角找到俘虏，回收之。全部搞定后从西面离开。



卫兵排除

空旷的采掘场，会有24个敌兵分批出现在场景中，狙击手会在远处狙击玩家，使用冲锋枪的步兵会直线跑向你所在的区域与你拼命。不杀人的话就要携带麻醉狙击枪，躲在掩体后挨个狙击掉远处的敌兵，靠近的用麻醉散弹枪或Mk.22麻醉。这种清除敌兵的任务，麻醉剂气绝倒地的士兵头顶会出现蓝色骷髅，不算死亡，算作排除，会消失。杀死敌兵自然也能完成任务，只是评价会较低。



对ユクーン战

对战茧

AI兵器茧个头非常大，不像其他两个AI兵器整个身体都是有效攻击部位，主体上只有小炮台、大炮、转台、AI罐、金属护板、机械手臂等部位会受到伤害，其他的部位都是坚硬的金属外壳，和墙壁没有两样，不会受到任何伤害。导弹在小炮台间爆炸可以造成伤害，主要的目标还是大炮台和AI罐。伤血到一定程度，底座的梯子会放下来，这时候可以爬到茧的身体上，更容易攻击到上层的目标。在将茧的血条耗空后，需要跑到能到最顶层（两层梯子），攻击AI罐后就能即时进入，否则时间来不及。最好在其快死前就上了中层，从这时起茧会开始快速移动，上中层后可以随时进入。

导弹发射器、重机枪和补给呼叫工具都是必要的。



地下基地潜入

本关中，敌人将一直保持绿色的警戒状态，未到AI兵器格纳库（车库），出现在二层，下方的一个小队分散到车库的各个角落，当前区域内的目标是电梯，电梯正前方有数名敌人守护，直接冲入无望。从二层下来先向南，然后兜一大圈绕到电梯间门口处理掉所有敌人后按电梯按钮上电梯。（在取得睡眠火箭筒之后重新开始本关，刚开始从二层的走廊上向下看，整个小队都聚集在一起，立刻一发火箭筒将所有人都收走就可以进入电梯了。）

从电梯出来到地下通路A，敌人会一直在场景中跑动，使用探测音源的SONIC EYE可以轻松探测出敌人的方向。地下通路B最后守口的是使用盾牌的步兵，正面冲突无望，引诱他出来之后处理掉到封闭门前。

必须摆脱红色的危险或黄色搜索状态才可以开门，连打动作键抬起厚重的大门，抬到最高后推滑杆通



之后的剧情动画中会有无数的敌人围攻斯内克。即使全部QTE都成功也还是会被抓到监狱中。

独房からの脱出

脱狱

在独房中，敌人将一直保持绿色的警戒状态，不能让左下角的生命槽减完。反复三次剧情结束，在第三次剧情结束后，玩家可以进入剧情，前三次各不相同。）

在独房中，敌人将一直保持绿色的警戒状态，不能让左下角的生命槽减完。反复三次剧情结束，在第三次剧情结束后，玩家可以进入剧情，前三次各不相同。）

ピースウオーカー格納庫へ

和平行者格纳库

和平行者第一战，BOSS的导弹攻击需要一直不停攻击，否则会进入危险状态，导致游戏失败。来到走廊后，先向左（西）走，然后绕一圈到目标出口，这样的路线上敌人较少，因为没有武器只有电棍，所以不要和敌人发生冲突，都躲过去就好，必要的时候可以通过敲墙吸引敌人注意，引诱过去后绕柱子躲过并继续前行。只有绿色的警戒状态下才能通过。

对ピースウオーカー战

对战和平行者

和平行者第一战，BOSS的导弹攻击需要一直不停攻击，否则会进入危险状态，导致游戏失败。来到走廊后，先向左（西）走，然后绕一圈到目标出口，这样的路线上敌人较少，因为没有武器只有电棍，所以不要和敌人发生冲突，都躲过去就好，必要的时候可以通过敲墙吸引敌人注意，引诱过去后绕柱子躲过并继续前行。只有绿色的警戒状态下才能通过。

第四章

幻想的和平 幻想の和平



美军ミサイル基地潜入

美军导弹基地潜入

主要任务是潜入敌方基地，回收核弹发射器。可以带些电子妨碍手雷 (CHAFF G.)，扔出后迅速通过侦察器守卫的区域。

任务开始后，先向右走处理一名敌兵后，来到无人侦察机守住的单线狭窄通路。从左边 (东) 油箱后面的洞口跳入地下，回收一个人质，在狭窄的下层通路，利用左右两面墙壁里的凹槽当中转站，可以趁着侦察机视线转移开时一步一营地通过。

进入メンテナンスドック (小)，不打掉侦察机很难通过下方的较宽道路，也可以用电子妨碍手雷接力连扔过去。只有不触雷的前提下才能进入下个区域。

进入屋上区，处理掉前方的两名步兵后，从梯子到下层前要注意下方侦察机的位置。从对面上去后处理敌人回收俘虏后到终点完成任务。



対ビースウォーカー戦・2

对战和平行者・2

和平行者第二战。开始时和平行者进入核弹发射倒计时阶段。有一分多钟的时间，斯内克要在时间限制内对和平行者造成一定伤害，让其产生硬直才会终止该轮的核弹发射，大概需要3W以上的伤害。攻击AI罐或者长条形的核弹发射器都可以。之后和平行者会跳到空地上与斯内克战斗。和平行者有两个AI罐，一个在头部，一个在背部。

和平行者会使用追踪导弹攻击。只要发现自己被锁定就不停向侧面跑即可。和平行者站起身后进行火焰喷射时要尽量躲远。如果能绕到其身后则可以更轻松地对它造成伤害。和平行者发动近身攻击的话就尽量躲远，太近的话会落地前滚动躲开。

和平行者有时会跳到两侧的护栏外，头部的圆球张开一道缝露出黄色的光芒，这是核电磁场，此时射击它的导弹都会被磁场挡住，并被反射回来，所以只能用机枪射击。发动磁场能力时，和平行者会先在一个位置放一些追踪导弹攻击斯内克，之后会跳起到稍靠边的位置，并有一个蓄力动作，之后会高速奔跑，冲撞斯内克，并且在接近斯内克时会进行一个三百六十度旋转，攻击范围极广。在其换位后要即时跑到仓库之间的空当内，以防被旋转攻击命中。如果不能即时跑过去，可以在其靠近斯内克的瞬间翻滚，也有可能躲过攻击。



与和平行者的战斗过程中，它会数次进入像任务开始时一样的准备发射核弹的阶段，每次有1分多钟倒计时，可以做出准备动作的位置有大路的两侧围栏外，水中、仓库的后方，前三个位置都能很容易瞄准其AI罐。当架在仓库后方时，在两个仓库中央可以看到它，距离较远，但是可以瞄准和平行者左腿下露出的AI罐，全力攻击，最好保证用导弹发射攻击才能造成足够伤害。因此每消耗它一些体力之后就呼叫补给支援补充导弹，并且保证有3发左右的导弹储备，以防核弹发射准备阶段无法造成足够伤害而导致任务失败。

将和平行者的生命值耗光后，剧情中斯内克会跳入AI罐，要在4分钟内将所有的AI记忆体拔出，竖排一列顺序按取效率最高，时间足够。



対ビースウォーカー戦・3

对战和平行者・3

和平行者进入水中，和平行者不会游泳，方便攻击其身体任何部位均可，持续攻击一段时间就可以完成任务，普通结局达成。

管制塔

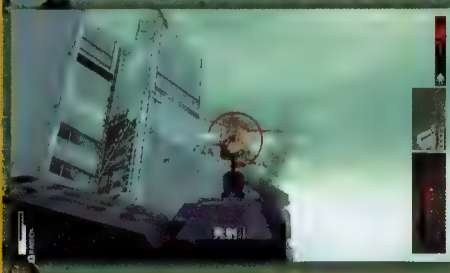
管制塔

以用最强的武器上阵，但是要想取得高评价，除了时间外，还是不能杀人，使用各种麻醉、气绝型武器才行。不过初次进行此关卡，麻醉组和Mk. 22的RANK 1算过关，时间也会很长，推荐第一次先全副武装杀敌人个片甲不留，日后再回来麻醉之。重要的是带好回复药才好。

中间在经过メンテナンスドック (大) 区域时，顶的长桥可以通过攻击桥上的油桶炸掉，效果颇为壮观。

最后来到停机坪 (ヘリポート)，先着手将所有步兵和狙击手干掉，然后专心对付直升机，这个直升机和大型兵器BOSS战中的武装直升机相比还是比较简单的，可以使用停机坪上的重机枪连续射击，如果随身有携带毒刺就更轻松了。

途中因为要消灭数量众多的敌人，击败敌人后需要尽快搜身才能补给弹药，否则敌人的身体就会消失，如果弹药不足，可以考虑呼叫补给支援。



第五章

天国的外側 天国の外側



【特别警告】以下内容剧透题目！

第一次通关时，第五章只有终章剧情，是普通结局。通关后，奇爱、帕兹加入MSF，阿曼达伤情彻底恢复，扎多尔诺夫被关进基地的监狱。

之后完成一些任务 (一到三个)，会发生扎多尔诺夫逃跑事件，在主要任务栏出现“ザドルノフ搜索”任务，要到相应的地图去寻找目标扎多尔诺夫，找到后放倒气球回收完成任务。“ザドルノフ搜索”的任务有7个，前6个都是只要完成任意一到三个任务经过一些

单位时间即会触发逃跑的剧情。“ザドルノフ搜索1”这个任务实际并不存在，而是一段剧情，触发条件为：1.完成“ザドルノフ搜索6”；2.Metal Gear Zeke制造完毕 (4个身体部件都安装，还要安装2个以上的配件) 并派出去参加一次OUTER OPS。达到以上两个条件，到EX特别任务01号的射击训练场，上二楼到右侧走廊会找到扎多尔诺夫，发生剧情之后会出现“対メタルギアZEKE战”。完成该任务达成真结局。

最终战 対メタルギアZEKE战

对战METAL GEAR ZEKE

甲板地形宽阔，有三台电脑，两台红色屏幕的是支援炮击，一台蓝色屏幕的是补给，可以无限使用。其中支援炮击的使用方法是30秒倒计时结束后前靠墙后按L，如果Zeke在视野内，就会注目且拉近视角，之后按R键标记，电脑就会锁定目标，一小段时间后支援炮击会命中Zeke。地面上有4处可以翘起的地板可以当做掩体，不过地板被Zeke一撞就复原了，可以用来躲机枪射击。撞击、滑行撞击等就要注意跑位，滚动躲避了。Zeke会跳到远方的平台上，用轨迹枪进行射

击，威力巨大，同时移动可以躲避。躲避时地板会掩体效果最好，需要蹲在地板后面，在Zeke轨迹枪射击间隙站起来采用导弹攻击它。另外，Zeke在远方平台上正是使用支援炮击的好时机，操作红色屏幕电脑呼叫支援，马上就有电脑炮台会来支援，这样就可以正好标记Zeke。

另外需要注意的是，Zeke跳到远方平台时距离非常远，导弹飞行轨迹的抛物线不得不提起注意，也就是说导弹会向下沉，所以要命中它的头部弱点，就要将准星稍稍抬起一点。

战胜Zeke后出现真结局。

特别任务 EXTRA OPS

本作一共有128个特别任务，随着流程的进行会出来一部分特别任务，其他的需要完成指定的特别任务才能开启。其实开启方法并不复杂，除了“狩猎任务”出现方法特殊外，没有某个任务取得S级或是找到某个隐藏道具才能开启的任务，最简单的方法就是在任务选择界面调到ALL OPS一档（全部任务），这里的任务是将主要任务和特别任务打乱序号顺序，并按出现顺序排列的，所以只要一路打下去，完成未完成的任务就可以打出全部任务了。

全部特别任务出现条件

ALL EXTRA MISSIONS

| 任务序号 | 任务名 | 出现条件 |
|------|-----------------|-----------------------------|
| 001 | 射击训练：无限 | MAIN OPS サンディニスタ司令官接触 完成 |
| 002 | 射击训练：无限 | MAIN OPS 对战车战：T-72U 完成 |
| 003 | 射击训练：スコアアップ | MAIN OPS サンディニスタ司令官接触 完成 |
| 004 | 射击训练：タイムアップ | MAIN OPS 对战车战：T-72U 完成 |
| 005 | ターゲット射撃 | MAIN OPS アマゾン追跡 完成 |
| 006 | ターゲット射撃 | MAIN OPS 対装甲車戦：LAV-typeG 完成 |
| 007 | ターゲット射撃 | MAIN OPS 対ビュバ戦 完成 |
| 008 | ターゲット射撃 | MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成 |
| 009 | ターゲット射撃 | |
| 010 | フルトン回収 | MAIN OPS 开端/資料搬入施設調査 完成 |
| 011 | フルトン回収 | MAIN OPS ジェンゲルトレイン追跡 完成 |
| 012 | フルトン回収 | MAIN OPS バリケード破壊 完成 |
| 013 | フルトン回収 | MAIN OPS IDカード搜索 完成 |
| 014 | フルトン回収 | MAIN OPS 対ビースウオーカー戦・3 完成 |
| 015 | フルトン回収 | MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成 |
| 016 | フルトン回収 | MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成 |
| 017 | フルトン回収 | |
| 018 | ターゲット爆破 | MAIN OPS 火口内基地潜入 完成 |
| 019 | ターゲット爆破 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成 |
| 020 | ターゲット爆破 | |
| 021 | 輸送トラック击破 | MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成 |
| 022 | 敵兵歼灭 | MAIN OPS 対ビースウオーカー戦・3 完成 |
| 023 | 敵兵歼灭 | |
| 024 | 敵兵歼灭 | |
| 025 | 敵兵歼灭 | |
| 026 | 敵兵歼灭 | |
| 027 | 敵兵歼灭 | EXTRA OPS 070 完成 |
| 028 | アイテム夺取 | MAIN OPS 熱帯雲霧林へ 完成 |
| 029 | アイテム夺取 | MAIN OPS 卫兵排除 完成 |
| 030 | 机密書類回収 | MAIN OPS チョウ救出 完成 |
| 031 | 机密書類回収 | MAIN OPS 対コクーン戦 完成 |
| 032 | 机密書類回収 | EXTRA OPS 102 完成 |
| 033 | クレイモア回収 | MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成 |
| 034 | クレイモア回収 | |
| 035 | ホルドアップ | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成 |
| 036 | ホルドアップ | |
| 037 | ホルドアップ | EXTRA OPS 083 完成 |
| 038 | 据点防卫 | MAIN OPS 対ビースウオーカー戦 完成 |
| 039 | 据点防卫 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成 |
| 040 | 据点防卫 | MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成 |
| 041 | 据点防卫 | |
| 042 | 战斗俘虏防卫 | MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成 |
| 043 | 重要物资防卫 | |
| 044 | 重要物资防卫 | |
| 045 | 完全ステルス | MAIN OPS 対メタルギア ZEKE戦 完成 |
| 046 | 完全ステルス | EXTRA OPS 045 完成 |
| 047 | 完全ステルス | EXTRA OPS 102 完成 |
| 048 | 完全ステルス | EXTRA OPS 047 完成 |
| 049 | 完全ステルス | EXTRA OPS 091 完成 |
| 050 | 完全ステルス | EXTRA OPS 075 完成 |
| 051 | 障害物爆破 | MAIN OPS 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A 完成 |
| 052 | キッドナップ-歼灭 | MAIN OPS 対クリサリス戦 完成 |
| 053 | 完成リング突破 | MAIN OPS 采掘場伪装基地へ 完成 |
| 054 | スネーク装备品夺还 | MAIN OPS 独房からの脱出 完成 |
| 055 | 米兵救出 | EXTRA OPS 089 完成 |
| 056 | ワンショット | MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成 |
| 057 | ババラッチ | MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成 |
| 058 | ババラッチ | |
| 059 | 心灵写真 | EXTRA OPS 057 完成 |
| 060 | 亡者の遺産 | |
| 061 | 亡者の遺産 | EXTRA OPS 058 完成 |
| 062 | 亡者の遺産 | EXTRA OPS 061 完成 |
| 063 | ブーヤン・ミッション | MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成 |
| 064 | ブーヤン・ミッション | |
| 065 | ブーヤン・ミッション | |
| 066 | ミサイル迎击ミッション | |
| 067 | バスとデザート | 真结局达成 |
| 068 | カズとデザート | EXTRA OPS 119 完成 |
| 069 | 対装甲车戦：BTR-60 PA | MAIN OPS 対ビュバ戦 完成 |

| 任务序号 | 任务名 | 出现条件 |
|------|----------------------------|--------------------------|
| 070 | 対装甲车戦：BTR-60 PA Custom | |
| 071 | 対装甲车戦：BTR-60 PB | MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成 |
| 072 | 対装甲车戦：BTR-60 PB Custom | |
| 073 | 対装甲车戦：LAV-typeG Custom | |
| 074 | 対装甲车戦：LAV-typeC | MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成 |
| 075 | 対装甲车戦：LAV-typeC Custom | EXTRA OPS 049 完成 |
| 076 | 対战车戦：T-72U | MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成 |
| 077 | 対战车戦：T-72U Custom | |
| 078 | 対战车戦：T-72A | |
| 079 | 対战车戦：T-72A Custom | |
| 080 | 対战车戦：Kpz 70 | MAIN OPS 卫兵排除 完成 |
| 081 | 対战车戦：Kpz 70 Custom | EXTRA OPS 037 完成 |
| 082 | 対战车戦：MBTK-70 | MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成 |
| 083 | 対战车戦：MBTK-70 Custom | EXTRA OPS 050 完成 |
| 084 | 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A | MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成 |
| 085 | 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A Custom | |
| 086 | 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D | MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成 |
| 087 | 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D Custom | |
| 088 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber | MAIN OPS 対クリサリス戦 完成 |
| 089 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber Custom | |
| 090 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider | MAIN OPS ザドルノフ搜索 完成 |
| 091 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom | EXTRA OPS 048 完成 |
| 092 | 対战车戦：T-72U Custom | |
| 093 | 対战车戦：T-72A | MAIN OPS ザドルノフ搜索3 完成 |
| 094 | 対战车戦：T-72A Custom | |
| 095 | 対战车戦：Kpz 70 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成 |
| 096 | 対战车戦：Kpz 70 Custom | EXTRA OPS 037 完成 |
| 097 | 対战车戦：MBTK-70 | |
| 098 | 対战车戦：MBTK-70 Custom | EXTRA OPS 037 完成 |
| 099 | 対装甲车戦：BTR-60 PA | |
| 100 | 対装甲车戦：BTR-60 PA Custom | |
| 101 | 対装甲车戦：BTR-60 PB | |
| 102 | 対装甲车戦：BTR-60 PB Custom | EXTRA OPS 046 完成 |
| 103 | 対装甲车戦：LAV-typeG | MAIN OPS 対ビースウオーカー戦・3 完成 |
| 104 | 対装甲车戦：LAV-typeG Custom | EXTRA OPS 037 完成 |
| 105 | 対戦闘ヘリ戦：Mi-24A Custom | |
| 106 | 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成 |
| 107 | 対戦闘ヘリ戦：Mi-24D Custom | |
| 108 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber | |
| 109 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-bomber Custom | EXTRA OPS 037 完成 |
| 110 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider | |
| 111 | 対戦闘ヘリ戦：AH56A-raider Custom | EXTRA OPS 087 完成 |
| 112 | 対ビュバ二型戦 | MAIN OPS ザドルノフ搜索2 完成 |
| 113 | 対ビュバ改戦 | |
| 114 | 対クリサリス二型戦 | MAIN OPS ザドルノフ搜索4 完成 |
| 115 | 対クリサリス改戦 | EXTRA OPS 113 完成 |
| 116 | 対コクーン二型戦 | |
| 117 | 対コクーン改戦 | EXTRA OPS 115 完成 |
| 118 | 対ビースウオーカー二型戦 | |
| 119 | 対ビースウオーカー改戦 | EXTRA OPS 117 完成 |
| 120 | 対メタルギア ZEKE 模拟战 | MAIN OPS 対メタルギア ZEKE戦 完成 |
| 121 | 狩猎クエスト・リオレウス | 见下文“狩猎任务出现方法” |
| 122 | 狩猎クエスト・リオレウス/黄昏 | EXTRA OPS 121 完成 |
| 123 | 狩猎クエスト・ティガレックス | EXTRA OPS 121 完成 |
| 124 | 狩猎クエスト・ティガレックス/黄昏 | EXTRA OPS 123 完成 |
| 125 | 狩猎クエスト・ギアレックス | EXTRA OPS 124 完成 |
| 126 | 狩猎クエスト・ギアレックス/黄昏 | EXTRA OPS 125 完成 |
| 127 | ギアレックス・G歼灭作战 | EXTRA OPS 126 完成 |
| 128 | ギアレックス・カリブ大作戦 | EXTRA OPS 127 完成 |

狩猎任务出现方法

奇科的简报关系到《怪物猎人》特别任务的出现，在任务进行到第三章，将AI兵器击败后（对コクーン戦），出现特别任务29号，选择任务，收听简报，到档案库将奇科名下的所有简报都收听完毕（一条简报开始后，按START键跳过不算听完，如果想要快点听完，可以按X键手动一条条快速跳过语音），之后进入29号特别任务，海边的码头会看到狩猎猫，靠近后发生剧情，出现《怪物猎人》系列任务的第一个火龙狩猎任务《狩猎クエスト・リオレウス》，完成该任务出现黄昏狩猎雄火龙和轰龙（白天）任务，完成轰龙任务开启轰龙（黄昏）和核龙，之后顺次完成，依次出现核龙（黄昏）、核龙O和暴走核龙大决战（128号特别任务，也是游戏本体中的最后一个特别任务）。

熟悉《怪物猎人》的玩家，会比其他玩家更轻松地完成这几个任务，火球、冲撞、飞行等动作都存在，动作和《怪物猎人》中相同，因此上手会非常容易。最后一个核龙也和其他怪物的招数没有太多差异，一定要注意翻滚躲避其背后钩爪的喷射激光，并且离其崩出的晶体尖刺远一点，因为这些尖刺在核龙吼叫时会产生共振，发出龙吼一样效果的声音让玩家产生硬直。

怪物可杀可捕获，杀的话就和AI兵器对战相同，用重机枪和火箭筒狂炸，补给支援几乎不可缺少，震撼弹（STUN G.）可以当闪光弹使用让怪物进入眩晕状态，不过丢出后要过一段时间才能爆炸，爆炸后的有效范围也不大，所以对投掷时机和角度的把握非常重要。

使用武器攻击怪物特定部位，累积造成一定伤害之后就会有部位破坏效果，也就是说可以破头断尾！

捕获怪物的方法是使用麻痹系武器攻击，麻痹手枪、麻痹狙击步枪、睡眠地雷和睡眠火箭筒等都可以消耗其气力，怪物的气力是隐藏的，消耗完即捕获成功。经过测试，睡眠火箭筒的效果并不如麻痹狙击枪好，麻痹狙击枪（M. NAGANT）单发伤害最高，RANK 4命中头部就有5700的气力伤害；麻痹手枪补满致命命中头部也有3300的伤害，比较理想。穿战斗服直接战斗，防御力较高，效果最好，同时携带所有种类的麻痹类武器，所有子弹打完呼叫一次补给，第二轮狙击枪子弹打完后就能战胜核龙变种之外的6个任务中的怪物。127和128两个核龙变种任务稍难，尤其是最后一个在MSF基地甲板对战暴走核龙的任务，BOSS血量超长，几乎是普通版的二到三倍，行动速度也更快，攻击力暴高，被撞一下基本上要掉3格血（一满格并吃掉2块军粮）。要活用甲板上的资源进行补给！

128号任务完成后获得“烹饪书（COOKBOOK）”设计图，RANK 1烹饪书只可以吸引小龙，RANK 2或更高的烹饪书可以吸引BOSS级怪物。BOSS看到场景中的烹饪书会和小怪一起走上前围观，此时可以尽情攻击；之后一段时间内不受烹饪书引诱，不过过几分钟之后又会对烹饪书产生浓厚的兴趣……

只有将怪物捕获，任务中不杀死小龙，且完成任务时间达到要求才能达成S级。相应的怪物狩猎任务取得S级后可以获得对应怪物的服装。



重要的隐藏要素一览

游戏中有很多重要的道具和武器的设计图需要达成一定条件才可以取得，相当于其他作品中的隐藏要素。大部分隐藏物品在取得设计图后，还需要几个部门达到相当高的级别才可以生产，所以刷高级士兵又成了每位玩家的必修功课。下面给出一些实用的隐藏物品的大致取得方法。

睡眠地雷和睡眠火箭筒

完成真结局后出现64号特别任务。完成该任务后取得睡眠地雷。

完成真结局→完成45、46、102三个特别任务→完成47、48、91三个特别任务→完成37号特别任务→完成98

号特别任务取得睡眠火箭筒。

这两个武器可以说是本作中的最实用武器。敌人踩中睡眠地雷后会爆炸出范围睡眠气体。范围内的所有步兵都会睡着并立刻被绑上气球回收掉。睡眠炸弹命中敌人后会立刻产生范围睡眠气体，并回收范围内的敌人。而且可以通过补给支援增加弹药量！有了它们在对付拥有36个步兵的战车时就不怕了！

隐形迷彩和无限头带

完成真结局→完成45、46、102号特别任务→完成47、48、91三个特别任务→完成49号特别任务→完成75号特别任务→50号特别任务评价S级获得隐形迷彩。50号为完全潜入任务，途中不能被敌人发现，且时间要在三分分钟内才能达到S级，需要对地形非常熟悉，而且胆大心细。穿着潜入服装一路靠墙急走。用Mk.22麻醉迎面而来的敌人，FREEZE背对的敌人。最终场景的两个人可以用烟雾弹过去，如果有睡眠地雷、火箭筒也可以选择使用。装备隐形迷彩后，角色处于完全隐蔽状态，碰到敌人或受到攻击强制解除。注意电池残余量！任务中装备隐形迷彩后就无法取得S评价（只是携带在身上不影响评价）。

无限头带需要完成一连串的AI兵器“改”型的任务（113→115→117）后出现118号特别任务“对ピースウォーカー改战”，以S级完成该任务取得。AI兵器“改”都是红色的最终强化版，不管是血量还是攻击力都非常高，最后对战和平行者“改”，S级评价需要在30分钟左右完成任务。如果没有最强火箭筒M47（111号特别任务S评价获得），就要装备最高级C·GSTV和RPG7两个稍次级的火箭筒并带一直重机枪，带足回复药和补给支援，对准AI罐猛攻，最好使用属性高并且带有“工作员”技能的天兵士兵。推荐刷出M47再来完成该任务。无限头带装备在道具栏之后，角色就会拥有无限弹药，但是仍旧需要上弹动作。

高级士兵回收指南

刷高级士兵最有效的还是前面提到的“公车征兵法”，但是这个方法需要达到一定的英雄度才有效。主流程中前期英雄度较低时，推荐进入15号特别任务这样的简单任务中。15号特别任务的目标是回收研究员，全部士兵都回收后完成任务，其中有4个能力能达到B级的士兵。17号特别任务有6个B级士兵，但是关卡流程较长。

大部分隐藏物品的开发不仅需要图纸，还需要有特殊开发研究技能的科技兵，具体的请看系统章的“成员技能一览”部分。如果在取得设计图之后发现还未刷到这些士兵，可以到49号特别任务中寻找。那里有带有“电磁兵器设计”、“爱国者”和“メタマテリアル”的研发技能的S级开发研究士兵等你回收呢！

“チョコ救出”关卡的三叉路口高台上有一个狙击手，可以麻醉后下面放睡眠地雷或用睡眠火箭筒回收，谍报S。

79、83和91号特别任务中有实战部队S级士兵。46号特别任务有粮食班S级士兵，A级不同能力的士兵数个。

和帕兹约会，和米勒……

在完成真结局之后会出现67号特别任务“バスとデート”（和帕兹约会），将CO-OPS通信的预设语句调成GREETINGS（问候）中的一些句子，带着LOVE BOX穿上西服装束进入任务。站在帕兹面前说CO-OPS通信中的话，可以提高帕兹的好感度（成功提高好感度时帕兹头顶会出现心标志，降低好感度的语句会出现裂开的心形标志，以后就不要用这句了……）。每个句子都可以提高多次友好度，记得每句话之间间隔稍长一些，至少要等屏幕上的语句显示消失后再说下一句才会管用。通信预设的句子说得差不多了（至少也要增加10次友好度），装备LOVE BOX，帕兹就会跟着斯内克钻进箱子中……通关时帕兹好感度达到200即得到S级评价，第二次再进入这个任务，帕兹就会换上泳装，码头的前头还有男性泳装可以取得。之后，在基地中按△可以查看女性特殊成员的泳装模型。

米勒的约会任务出现条件是119号“对ピースウォーカー改战”特别任务完成。在和米勒的约会任务中将他的暴走然后瘦身可以得到“爱国者”的设计图！而且米勒接打会增加友好度，最后也是装备LOVE BOX过关……100点友好度达成S级，之后穿着男性泳装再次进入任务……在码头可以得到女性泳装。

全勋章取得方法

游戏中积累达成一定的条件就可以获得勋章，取得勋章的同时还能增加英雄度。

| 勋章名 | RANK | 英雄度 | 取得条件 |
|---------------------|------|-------|-----------------------------|
| スラッシュ・マスター | C | 500 | 不被敌人发现的前提下完成25个任务 |
| 同上 | B | 2500 | 不被敌人发现的前提下完成50个任务 |
| 同上 | A | 5000 | 不被敌人发现的前提下完成100个任务 |
| ノックアウト・マスター | C | 500 | 不杀人完成50任务数 |
| 同上 | B | 2500 | 不杀人完成100任务数 |
| 同上 | A | 5000 | 不杀人完成200任务数 |
| ホールドアップ・マスター | C | 1000 | ホールドアップ (Holdup) 敌兵数量超过100个 |
| 同上 | B | 5000 | ホールドアップ (Holdup) 敌兵数量超过250个 |
| 同上 | A | 10000 | ホールドアップ (Holdup) 敌兵数量超过500个 |
| ノーリカバリ・マスター | C | 500 | 不使用恢复道具完成50任务 |
| 同上 | B | 2500 | 不使用恢复道具完成100任务 |
| 同上 | A | 5000 | 不使用恢复道具完成200任务 |
| CQC・マスター | C | 500 | CQC使用回数100次 |
| 同上 | B | 2500 | CQC使用回数500次 |
| 同上 | A | 5000 | CQC使用回数1000次 |
| ヘッドショット・マスター | C | 500 | 爆头回数100次 |
| 同上 | B | 2500 | 爆头回数500次 |
| 同上 | A | 5000 | 爆头回数1000次 |
| — | — | 1500 | 友情度合计数值500000 |
| — | — | 5500 | 友情度合计数值1000000 |
| — | — | 12000 | 友情度合计数值1500000 |
| メディック・マスター | C | 500 | 使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵数同伴50次 |
| 同上 | B | 2500 | 使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵数同伴100次 |
| 同上 | A | 5000 | 使用心脏按摩、救命箱子或相关言灵数同伴200次 |
| CO-OPイン・スペシヤリスト | C | 500 | COOP・IN回数250次 |
| スネークフォアマスター・スペシヤリスト | — | 1250 | SNAKE・IN回数250次 |
| — | — | 2500 | 进入同步状态250次 |

| | | | |
|------------------------|---|-------|----------------------------|
| — | — | 2500 | 全任务单人、合作两种模式下全部完成 |
| — | — | 5000 | 全任务单人、合作两种模式下全部A级以上评价完成 |
| — | — | 10000 | 全任务单人、合作两种模式下全部S级以上评价完成 |
| OUTER OPS・スペシヤリスト | C | 500 | OUTER OPS完成率25% |
| 同上 | B | 2500 | OUTER OPS完成率50% |
| 同上 | A | 5000 | OUTER OPS完成率100% |
| ミッションクリア・プロフェッショナル | — | 3000 | 完成任务500次 |
| ネイキッド・エンタープライズ | — | 500 | 赤裸上半身完成任务200次，选择ネイキッド系列服装 |
| フルトン回収・スペシヤリスト | C | 250 | 用气球回收100人 |
| 同上 | B | 1250 | 用气球回收500人 |
| 同上 | A | 2500 | 用气球回收1000人 |
| パーツ回収・スペシヤリスト | C | 250 | 取得15个Metal Gear部件 |
| 同上 | B | 1250 | 取得30个Metal Gear部件 |
| 同上 | A | 2500 | 取得49个Metal Gear部件 |
| モンスターハンティング・スペシヤリスト | C | 250 | 狩猎怪物数量达到50只 |
| 同上 | B | 1250 | 狩猎怪物数量达到100只 |
| 同上 | A | 2500 | 狩猎怪物数量达到200只 |
| 勲章コレクト・スペシヤリスト | C | 1000 | 获得勋章总数的10% |
| 同上 | B | 1250 | 获得勋章总数的50% |
| 同上 | A | 20000 | 获得全部勋章 |
| 称号コレクト・スペシヤリスト | C | 1000 | 获得称号总数的10% |
| 同上 | B | 1250 | 获得称号总数的50% |
| 同上 | A | 20000 | 获得全部称号 |
| WACコーディネーター | — | 2500 | MSF成员全部是女性 |
| アイテムクリエイター | — | 1000 | 全道具开发 |
| ウェポンクリエイター | — | 1000 | 全武器开发 |
| メカハンティング・スペシヤリスト | — | 1000 | 获得全部大型兵器种类 |
| — | — | 2500 | ハンドガン全种类LEVEL最大 |
| サブマシンガン・スペシヤリスト | — | 2500 | サブマシンガン全种类LEVEL最大 |
| — | — | 2500 | ショットガン全种类LEVEL最大 |
| — | — | 2500 | スナイパーライフル全种类LEVEL最大 |
| マシンガン・スペシヤリスト | — | 2500 | マシンガン全种类LEVEL最大 |
| — | — | 2500 | ミサイル・ロケット 全种类LEVEL最大 |
| — | — | 2500 | 投掷武器全种类LEVEL最大 |
| — | — | 2500 | 设置武器全种类LEVEL最大 |
| スタンロッド・スペシヤリスト | — | 200 | スタンロッド (电棍) LEVEL最大 |
| — | — | 5000 | 全武器LEVEL最大 |
| マザーベース・ディベロッパー・スペシヤリスト | — | 1000 | 主基地本体改良强化进入最终阶段 |
| — | — | 5000 | 主基地全部达到最终阶段 |
| VSルーキー | — | 50 | 参加一次对战游戏 |
| — | — | 250 | 参加50次对战游戏 |
| — | — | 1250 | 参加100次对战游戏 |
| — | — | 2500 | 参加250次对战游戏 |
| — | — | 250 | 对战游戏获胜次数50 |
| — | — | 1250 | 对战游戏获胜次数100 |
| — | — | 2500 | 对战游戏获胜次数200 |
| — | — | 2500 | 对战规则“デスマッチ (DM)” 获胜50次 |
| — | — | 2500 | 对战规则“チームデスマッチ (TDM)” 获胜50次 |
| — | — | 2500 | 对战规则“据点制圧 (BASE)” 获胜50次 |
| — | — | 2500 | 对战规则“キャプチャー (CAP)” 获胜50次 |
| VSバトルマスター | C | 250 | 对战中敌人无力化100次 |
| 同上 | B | 1250 | 对战中敌人无力化250次 |
| 同上 | A | 2500 | 对战中敌人无力化500次 |
| VSフルトン回収・スペシヤリスト | C | 250 | 对战中回收敌人10次 |
| 同上 | B | 1250 | 对战中回收敌人50次 |
| 同上 | A | 2500 | 对战中回收敌人100次 |



和平，是人类关系中不自然的状态。

——康德

冷战之中，美国策划了一起绝密的“伪装流亡”行动，安排派己方的战争英雄——引领者 (THE BOSS) 带着核弹头“叛变”至苏联以获取重要情报。然而在行动中出现了重大的意外——苏方右翼上校沃尔金疯狂地在苏联领土上释放了这枚美国制造的核弹。这一举动将整个世界推向了全面核战争的边缘。美国为了



79

用青春和热血
再度谱写校园传说!



“《喧哗番长》系列”最新作《喧哗番长4 一年战争》于2010年的2月25日登陆PSP掌机，本次的作品是该系列的正统续作，也是玩家在PSP上玩到的第二款原创作品。游戏除了保留该系列一贯的优点外还更改了部分系统，使得初次上手的玩家也能够更快地适应。再加上大幅增加的隐藏要素以及丰富多彩的收集模式，大大增加了游戏的时间以及耐玩性，喜欢该系列的玩家们一定不能错过。

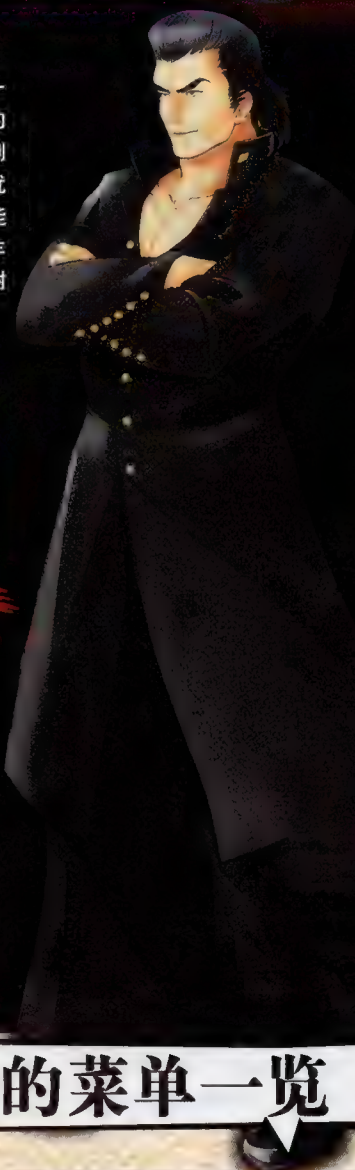
文 武藤大喜

喧哗番长

ケンカバンチョウ

一年戦争

4



A·AVG

喧哗番长4 一年战争

14336 4000

系统介绍

游戏基本操作

| 键位 | 作用 |
|--------|--------------------------------------|
| 十字键 | 下键锁定及切换目标/上键取消锁定/左右键转动视角 |
| 滑杆 | 移动 |
| ○ | 跳跃/确定 |
| □ | 轻攻击(蓄力/跳跃中可使用) |
| △ | 重攻击(可蓄力)/配合○键为超必杀/配合□键为舍弃道具/给角色分配喧哗魂 |
| × | 配合滑杆为跑步/取消/配合○键为蓄气状态 |
| L | 拾取物品或金钱/使用投掷技/切换状态/加快剧情显示速度/与角色对话 |
| R | 发动热视线/防御/切换状态 |
| SELECT | 打开当前地图/剧情中旋转视角 |
| START | 系统菜单/跳过剧情 |

冒险中的菜单一览

| | |
|-------|-------------------------------------|
| ステータス | 查看玩家的番长度、技能或当前状态等 |
| オプション | 更改游戏中的各项基本设定 |
| 名簿 | 查看游戏中所有学生的资料，注意大部分学生要取得其校徽后才会显示详细资料 |
| アイテム | 使用或舍弃道具 |
| ケータイ | 打电话，查看邮件以及地图等 |
| 指示 | 给随行的小弟设定指令 |

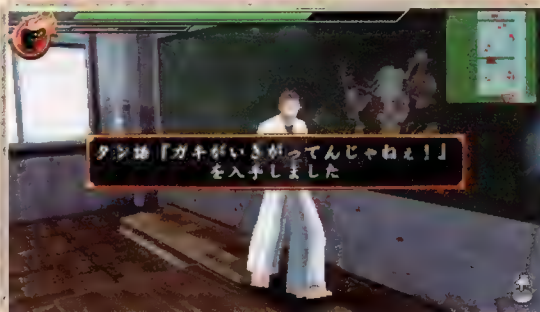
基础菜单一览

| | |
|-------|---------------------|
| 寝る | 进行休息，可以回复玩家的体力槽和力气槽 |
| 着替え | 更换角色的服装 |
| 技装备 | 更换角色的超气合技以及必杀技等 |
| 持ち物选择 | 装备或直接使用武器和道具 |
| ケータイ | 查看游戏的地图，邮件或者给小弟打电话 |
| オプション | 更改游戏的基本设定 |
| オレの记录 | 查看玩家的各项数据 |
| ステータス | 查看玩家的当前状态或番长度等 |
| 終わる | 结束游戏回到标题画面 |
| セーブ | 保存游戏 |
| ヒマつぶし | 进行各种迷你游戏 |
| 出かける | 返回游戏界面 |



游戏的进行方式

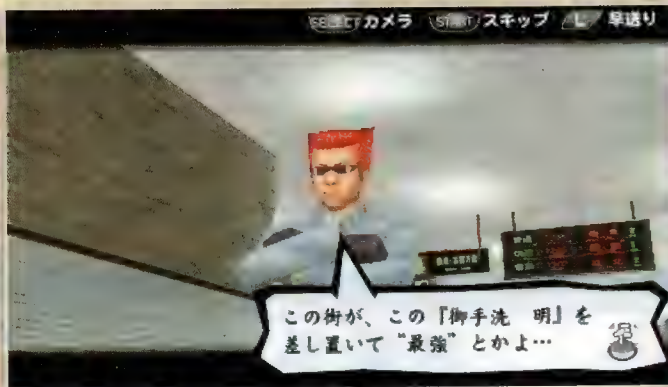
本作的自由度和系列前几作没有太大的区别，故事讲述了一名刚刚进入红南市最著名的高中“红南高校”的新生——速水勇太，为了挑战学校内的第一强者——阿久津荣一而进行特训的故事。游戏一共分为12个月，每个月收集了足够数量的校徽就能推进剧情的发展。



休日模式

休日模式相当于前作中的夜游模式，当玩家选择进入休日模式后需要先选择一个存档，读取存档后便可以开始游戏了。开始休日模式后玩家可以在任何区域中移动，目的就是找到随机出现在场景中的番长并打倒他们（实际上就是指3代中全日本的47个番长），在该模式下每个区域都会出现大量杂兵，将他们打倒后不但和正常模式一样可以获得金钱和物品，还可以累积玩家的经验值，当玩家打倒番长后即可结束战斗。值得一提的是每打倒一个番长不但可以获得可以用来提升角色基础能力的3点“喧哗

魂”，还能够得到该番长的地元超杀（地元スペシャル），相信玩过3代的玩家都不会陌生。由于番长出现的地点和出现的角色都是随机的，因此想要全部收集齐需要花上不少的时间。另外该模式对应通信功能，玩家可以邀约其它的朋友一起进行挑战。在该模式下保存游戏，取得的金钱和道具，以及角色的状态都可以完全保留下来，让玩家在正常模式中也可以使用，可以说是非常体贴的设定。有关休日模式需要注意的要点以及47名番长的地元超杀能力，玩家可以参



休日模式需要注意的几点

- ① 进入该模式前选择第2项为联机，可以与朋友一起进行游戏。
- ② 番长出现在哪个地图是完全随机的，但在各个地图中出现的位置则是固定的，玩家可以从右面列出的地点来快速寻找番长（玩家可以进入菜单选择ケータイ后查看周边地图，在地图上寻找E点来查看番长是否在该地图上）。
- ③ 除了休日模式外，正常模式下也能使用47名番长的地元超杀，同时能够将其叫出来当小弟（休日模式不能叫小弟）。
- ④ 打倒各个地区的番长后可得到固定3个喧哗魂，地元超杀（与正篇中的超气合技一样）以及他们的电话号码，注意喧哗魂会漂浮在空中，需要玩家攻击后才能取得。
- ⑤ 打倒休日模式的杂兵也可能掉落喧哗魂，不过一名杂兵最多只会掉落一个。
- ⑥ 该模式下进入自己家里（オレんち）后番长会随机变更，可以用这个方法快速刷出没有出现的番长。

- ⑦ 所有的地元超杀等级都为1，无法通过累计使用次数来升级。
- ⑧ 可以将喧哗魂卖给红南神社左上角隐藏的角色田城昌之，每个售价3000，一次性卖给他10个可以得到35000。
- ⑨ 连续两次一次性卖给他10个喧哗魂后会出现与其战斗的选项，他的实力非常弱，进入战斗后直接用热视线模式就可以秒杀他并得到超气合技“八方破れ”。

番长会出现的具体地点一览

- ① 红南一丁目地图左边的停车场附近
- ② 红南神社投钱箱前
- ③ 红南二丁目进入后建筑物的楼梯下方
- ④ 花百合学院地图右下角的停车场内
- ⑤ 红南三丁目进入后公寓前或者对面的地图附近
- ⑥ 红川桥的大桥下
- ⑦ 红南车站的检票点前
- ⑧ ペニ花台团地图左上角公园的沙堆附近

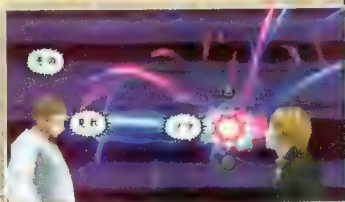
全47名番长的地元超杀一览

| 番长名称 | 地元超杀技 | 威力 | 消耗气力 |
|--------------|---------------|-------|------|
| 青森县番长 葛西健吾 | 裸利鋭ラッシュ | ★★★ | 120 |
| 岩手县番长 久慈京平 | 三ツ石の鬼手形 | ★★★★☆ | 170 |
| 宮城県番长 相澤一郎 | 伊达男のやせ我慢 | — | 100 |
| 秋田県番长 草薙宪次 | イネガーヴォイス | — | 150 |
| 山形県番长 星川拓也 | ワンツチュエリー | ★★★★ | 120 |
| 福島県番长 六戸亮二 | 红牛头突き | ★★★ | 170 |
| 茨城县番长 鬼沼笃志 | 绝对权力の印 | — | 150 |
| 栃木县番长 阿久泽淳哉 | 廣吉泥剥き | ★★★★ | 170 |
| 群馬县番长 神宮妙代 | マンマワールド | ★★ | 120 |
| 埼玉县番长 新井尚也 | 碎命の一击 | ★★★★ | 200 |
| 千叶县番长 条家直树 | フラワーライフドロップ | ★★★★ | 170 |
| 東京都番长 本桥政志 | トリプルスリーアップ | — | 100 |
| 神奈川県番长 新仓和也 | パワーボム | ★★★★ | 170 |
| 新潟県番长 世川圭介 | 俵かつぎ投げ | ★★★★ | 170 |
| 富山县番长 有泽勇次 | 火桶威华 | — | 200 |
| 石川县番长 谷内达也 | 百万石パワー | — | 100 |
| 福井县番长 白崎信雄 | ダイナソーズ・テイルフック | ★★★★ | 150 |
| 山梨县番长 大芝茂吾 | 不死夜魔 | ★★★★☆ | 200 |
| 长野县番长 胜野忠信 | 御神渡りチョップ | ★★★ | 170 |
| 岐阜县番长 马渊浩二 | 合掌天下割り | ★★★★ | 150 |
| 静岡県番长 曾根恭次 | イラブティブ・不慈夜魔 | — | 100 |
| 爱知县番长 大岡浩輝 | 鯨インフェルノ | ★★★★ | 170 |
| 三重县番长 滨地典孝 | 伊势海老キック | ★★★★★ | 170 |
| 滋贺县番长 西掘龙介 | オオナマズシエイカー | ★★★★ | 175 |
| 京都府番长 四方浩之 | 僧兵拳狩り | ★★★★ | 160 |
| 大阪府番长 乾一 | 那二和ボケ倒し | ★★★★ | 180 |
| 兵库县番长 田渊洸 | ウォーターフロントキック | ★★★★ | 150 |
| 奈良县番长 福西大辅 | 后光座禅ドロップ | ★★★★ | 180 |
| 和歌山县番长 古久保龙司 | 熊野古掌底 | ★★★★ | 150 |
| 鸟取县番长 都田秀平 | 鬼夜眼流イリュージョン | — | 120 |
| 岛根县番长 澄川爱理 | 愛の三段落とし | ★★★★ | 170 |
| 冈山县番长 黒住太郎 | ISKスリーミーゴ | ★★★ | 150 |
| 广岛县番长 神原大悟 | 本場の凄み | ★★★★ | 120 |
| 山口县番长 福田寅吉 | 虎怖恩ブレス | ★★★★ | 150 |
| 德岛县番长 天羽真也 | ヨイヨイ・ダンス | ★★★★☆ | 160 |
| 香川县番长 田尾正輝 | グルテンツイスト | ★★★ | 180 |
| 爱媛县番长 曾我部允 | イヨカンナックル | ★★★★ | 165 |
| 高知县番长 刈谷庸介 | カツオタタキ | ★★★★ | 180 |
| 福岡県番长 石松謙太 | ブタ鼻チョーパン | ★★★★ | 180 |
| 佐贺县番长 阵内利树 | ムツゴロウ十字飛び込み | ★★★★☆ | 120 |
| 长崎县番长 深掘鉄也 | キャノン南蛮ブロウ | ★★★★ | 150 |
| 熊本县番长 古閑孝一 | カルデラヘットバット | ★★★★ | 150 |
| 大分县番长 御手洗明 | ヘルラウンドパンチ | ★★★★ | 150 |
| 宫崎县番长 金丸真吾 | エクスペンシブサンパンチ | ★★★★ | 175 |
| 鹿儿岛县番长 加治屋隆盛 | ロケットスマッシュパンチ | ★★★ | 180 |
| 沖縄県番长 比嘉茂则 | カラディ | ★★★★ | 170 |
| 北海道番长 羽二生熊十郎 | ベアーズタフネス | — | 120 |

热视线系统

本作的热视线模式做了比较大的改进，当然最叫好的变化就是取消了将日语句子拆分后再重组起来的方法，不熟悉日语的玩家从此再也不用去死记日语单词了。进入热视线的方法和前几作差不多，当玩家面对不良学生后按R键消耗气力发动热视线，如果对方也作出回应时就能进入喧哗模式，进入喧哗模式后玩家需要先从画面中的4段句子任意选出一段作为本次的喧哗语句，4段喧哗语句分别对应4个不同的按键。选择完毕后系统会将句子拆分成几段，而拆分过的句子会从左向右逐渐移动，玩家需要做的就是当句子移动到双方热视线交点的位置时快速按下对应按键，让拆开的句子再次组合成一句完整的话。在喧哗时还可以不停地摇动

滑杆让我方视线向对方的方向进行压制，成功组合句子就算是喧哗成功，此时玩家会向对手进行先制攻击并造成一定的伤害，并且还可以大幅提高玩家的勇气值。另外，根据玩家面对的对手强度、语句的移动速度，双方视线相交的初始位置也会有较大的区别，后期与一些强力敌人对视时，语句的移动速度以及初期对方的视线压制都会对玩家非常不利，一定要集中精神来应对。



汉之器和超气合技

汉之器相当于玩家的等级，超气合技则相当于玩家的超必杀技。每打倒一名对手都会得到一定数量的“喧哗愤”，累计到一定程度玩家的等级便会提升，升级的最大好处在于能够提升玩家的基础能力，并能够学会大部分基础格斗技能。在玩家升级时，系统还会给予玩家一定的“喧哗魂”点数进行自由分配，可以将其分配到角色的各项基础能力上来提升玩家的实力，5项基础能力分别为体力、筋っ节（攻击力）、打たれ强さ（防御力）、足の速さ（奔跑速度）和肺活量。肺活量比较特殊，它关系到角色的持续奔跑能力以及连续

致强行休息，强行休息状态下角色是完全无防备的，基本上等于敌人的活靶子，在战斗中一定要尽量避免进入该状态。超气合技的习得方法比较特殊，玩家在特定的剧情或隐藏事件中击倒BOSS才能学会，超气合技的特点在于威力大，而且使用时有较长的无敌时间，但是在使用时需要消耗一定的气力槽才能发动。另外与前几作不同的是，本作的超气合技在使用一定次数后还能够提升等级，等级最高为3级，随着等级的提升，超气合技的威力、范围以及持续时间都会增加（Lv1到Lv2需要使用20次，Lv2到Lv3需要使用30次）。



超气合技一览

注：下表中的威力均表示初期威力

| 技能名称 | 威力 | 消耗气力 | 获得方法 |
|-----------------|------|------|--|
| 最强之拳 | ★★★ | 150 | 初期自动习得 |
| 无敌之蹴り | ★★★★ | 170 | 二月份的剧情中击倒山田贤司后习得（第二次） |
| 八方破れ | ★★★ | 100 | 击倒山城时习得 |
| 乙女の贯手 | ★★★ | 150 | 完成世野美保的支线剧情后习得 |
| 全否定 | ★★★ | 150 | 完成山田的女友牧原优的支线剧情（注意战斗中不能打她） |
| 大盛り肉団子 | ★★★★ | 180 | 获得武勇传“3-Aを制した汉”后习得 |
| 絞首刑 | ★★★★ | 180 | 完成八神真康复出院的剧情后习得 |
| 禁断の愛情ハグ | ★★★ | 150 | 支线情节中打倒2-C班的柿崎大二郎后习得 |
| スタンガン? | - | 0 | 打倒反町一也后习得，命中对手后让其进入麻痹状态 |
| 红北の魂（こうはくスピリッツ） | ★★★★ | 150 | 获得武勇传“红北も300人しめた汉”后习得，升级后异常效果的范围变大 |
| 绝对回避 | - | 50 | 获得武勇传“後の先を极めた汉”后习得，一定时间进入防打状态（注意跳跃攻击和背后攻击无法发动） |
| パーサークパンチ | ★★★ | - | 打倒2-D班的袴田雅利后习得，满级时招式名称会改变 |
| 心臓破り | ★★★★ | 200 | 打倒三泽诚司后习得，一定时间内附加HP无法回复的效果 |
| ゴダワリの化石头 | ★★★ | 130 | 击倒1-A班的川上正二后习得 |
| 剃刀キック | ★★★ | 120 | 击倒1-C班的葛城元后习得 |
| ツバメ返し | ★★★ | 130 | 击倒1-B班的森圭太后习得 |
| 不知火 | ★★★★ | 150 | 击倒蜂屋时习得 |
| 无差別フェロモン | - | 100 | 击破鬼岛后自动获得，发动后效果为一定时间内限制对手的行动 |
| 凶気の铁槌 | ★★★★ | 170 | 打倒菊田后习得 |
| 格付け | ★★★ | 150 | 打倒2-B班的小泽健也后习得 |
| ヘッドスピンキック | ★★★ | 150 | 获得武勇传“WASPを制した汉”后习得 |
| 目潰し | ★★ | 120 | 单挑冰室裕树的剧情后习得，命中对手后一定时间附加盲目效果 |
| 人间バントキック | ★★★★ | 170 | 打倒三上后习得 |
| 徒歩暴走 | - | 75 | 获得武勇传“刃华も三百人シメた汉”后获得 |
| 嫉妒の炎 | - | 100 | 完成小野田的剧情后获得（麻衣相关路线），一定时间内需要消耗气合的攻击技能无消耗效果 |
| 破坏の狂拳 | ★★★★ | 180 | 击破菊永时习得 |
| 汉の拳 | ★★★★ | 255 | 获得武勇传“红南最强の汉”后自动习得，阿久泽的超必杀技 |

男气值（シブシャバ度）

男气值相当于玩家在游戏中的人气度，是该系列中比较重要的数值。男气值的高低直接影响到玩家在各个年级学生之间的威信以及召唤小弟时的成功率，男气值越高则其它不良少年会对你越尊敬，例如对你鞠躬，在直视街头混混时他们会立刻逃走等；过低的话则很容易被过路的混混劫杀，玩家在游戏中应当尽量保持男气值在一个较高的水平。在玩家男气值

力上限槽。体力槽下方是玩家的气力槽，随着玩家的攻击或被攻击，以及主动蓄力都会增加。当玩家使用超气合技或发动热视线时都会消耗一定的气力。



增加男气值的方法：在战斗中不使用武器打倒对手、成功发动热视线模式、前往神社捐钱。

降低男气值的方法：直接攻击其它学生、随意破坏公物、使用武器打人、逃离别人的热视线攻击、在热视线模式中失败、打架时逃跑。

校徽系统

校徽系统是本作中新增的要素，同时也是推进游戏剧情的关键道具。玩家此次进入的学校中一共有3个年级的学生，每个年级100名合计300名不良学生等着玩家去挑战。成功击倒一名不良学生后就可以获得该名学生的校徽证明，在系统菜单的学生名簿内玩家可以查看到已经获得的校徽数量，每得到一定数量的校徽，主线剧情也会随之出现。在游戏中，在每个年级和每个班级中都会有不同实力的番长进行把守，虽然游戏的自由度很高，初期就可以去挑战一些高年级的番

长，不过为了大家的安全着想，还是尽量从低年级挑战起，一步一步提升自己的实力才是上策之举（靠近学生后可以看到年级、班级和所属派系等信息）。另外，在游戏中玩家如果战败的话虽然可以选择继续游戏，但会随机掉落2名学生的徽章，掉落的徽章会在名簿里以灰色显示，玩家必须再次击倒该名学生才能夺回来。注意在打倒学生并掉落徽章后，一定要第一时间将徽章拾起来（靠近按L键），不然等学生自己爬起来时徽章也会随之消失。

| list 学生名簿 | |
|-----------|----------|
| 3-B | 11/20 |
| 1 天野 雅夫 | 11 竹原 雅臣 |
| 2 伊関 康 | 12 土井 遼 |
| 3 井戸 千尋 | 13 長森 真太 |
| 4 牛尾 政幸 | 14 西野 悠平 |
| 5 鬼島 耕平 | 15 原 秋博 |
| 6 梶原 良太郎 | 16 舟田 洋平 |
| 7 久保田 晶 | 17 正木 克希 |
| 8 佐久間 宗一 | 18 村上 宗太 |
| 9 笠川 靖史 | 19 毛利 章悟 |
| 10 関口 順一 | 20 龍谷 孝也 |

喧哗语句 (タン语) 和压制系统 (たまり场)

本作的喧哗语句被称为“タン语”，是玩家在进行喧哗时不可缺少的东西，游戏中可以收集到的喧哗语句非常多，收集后可以在技能设定中更改，这样玩家在使用对应的技能攻击对手时会大声喊出这些话。如果玩家更改热视线模式下的喧哗语句，则会对喧哗时按键的难度产生影响，越长的句子会拆得分得越多，难度自然也会上升，不过对应的，在组合成功后先制攻击的攻击力也会大大增加。取得“タン语”的地方非常多，玩家在游戏中

看到发光的蓝点就表明该处贴着的纸条就是喧哗语句，对其发动热视线即可获得。一些特定的语句在组合后还会产生特定的效果，例如退学事件中需要的道歉“タン语”。压制系统(たまり场)是本作新增的据点系统，在打倒特定地点的不良学生后可以将其盘踞的地盘变为自己的据点，玩家可以在进入据点后进行更换必杀、保存游戏记录等行动。游戏中一共有9个地点可以压制，具体压制的地点可以参看下表。

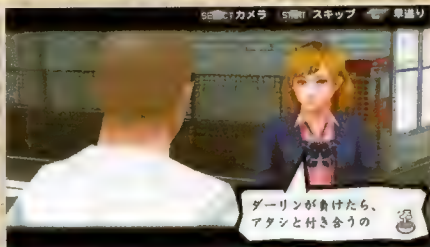
全たまり场地点一览

| 压制地点 | 需要打倒的学生 |
|------------|---|
| 学校侧门的非常阶段 | 1-A班的“佐田佑介”以及“相马道哉” |
| 学校的游泳池上方 | 3-A班的“安住次郎”和“加贺美司”以及3-B班的“关口顺一” |
| 学校的自行车场最上方 | 1-B班的“提敦士”和“加川太纪”、1-C班的“若杉正人”以及1-E班的“清水圭一” |
| 红南神社 | 3-C班的“原口功治”和3-D班的“秋元文人” |
| 红南三丁目 | 2-A班的“木田亮辅”、2-B班的“白石优作”、2-E班的“矢岛刚”以及“桥本信之助” |
| 红川桥下 | 3-A班的“丰田龙”和“二晋吾”、3-C班的“谷川康孝”和“平岩琢郎” |
| 红南一丁目公园内 | 2-C班的“平原修司”和“田泽优真”、2-D班的“野泽明彦”以及“浦野勇气” |
| べに花台团地公园 | 3-D班的“木村晋平” |
| 花百合学園的空地内 | 3-D班的“宫崎良夫”和“表功” |

女友系统

恋爱事件也算是该系列每作必不可少的要素了。本作中可以追求的女性一共有4名，除了前3名女性在剧情中会强制登场一次外，还有一名隐藏的保健室老师可以追求，不过由于每周目最多只能追求一名女性，因此想要完成全部恋爱事件的话起码要进行4周目，注意在恋爱时千万不要三心二意，否则最后的结果就

是一名女性都追不到。在恋爱事件中还可以得到不同的特殊收藏道具，集齐一定数量后还会有意外的效果哦。



注 在剧情流程中主要介绍的是白鸟的劇情，除了她以外其它的女主角路线玩家可以参考下表来进行。

①一开始与女朋友的剧情必须触发(强制触发的除外)，否则之后的事件都不会发生，例如泽村爱的相关事件。

②11月做约定前的剧情都可以一起触发，但约定后就不能再去触发其它事件了(之后的剧情都不会有选项)。

③4名女主角一共要4周目才能完成，每完成一个后女主角会送你一个“钢の心脏”，得到4个后玩家以后跑步和攻击都不会受肺活量的影响。

泽村爱路线

5月去过白鸟线乃的学校后，会在学校遇见她一次，接着会收到川上的短信，再进入红南二丁目找她(她一般都会出现在该地区的酒吧内，在地面上找不到她就到酒吧找)。

6月收到麻生太的短信后前往红南车站前找她。

7月先前往学校教学楼1-A的教室发生剧情，接着再到红南二丁目，完成后还会收到照男的短信，接着再到红南二丁目找她。

9月前往学校正门后自动发生剧情。

10月收到泽村的短信后前往红南二丁目酒吧前找她，接着还会收到她的短信，这次需要在酒吧内找她，最后再前往红南一丁目。

11月前往べに花台团地，接着到红南三丁目，再到学校正门，然后到二丁目的酒吧内，最后返回学校即可，购买礼物可以到红南三丁目的便利店。

12月开始后收到泽村的短信，接着来到红南车站前交换礼物。

1月收到泽村的短信后前往二丁目酒吧。

2月收到泽村的短信后前往二丁目酒吧接受告白。

弘田麻衣路线

8月的社团剧情中自动获得其号码。

9月开始收到麻衣的短信后，在学校的正门发生剧情，完成后再次收到麻衣的短信，之后进入学校非常阶段据点，最后再前往红南二丁目。

10月前往学校后收到麻衣的短信。

11月开始后收到川上的短信，接着前往非常阶段，完成后收到麻衣的短信，接着到学校正门找她，之后切换一下地图再回学校正门与其做约定，礼物可以到红南二丁目的便利店购买。

12月开始后收到麻衣的短信，接着到学校里侧门触发事件，最后前往红南车站前交换礼物。

1月后收到麻衣的短信，接着前往红南三丁目，最后再返回学校。

2月来到学校后自动遇到麻衣接受情人节礼物。

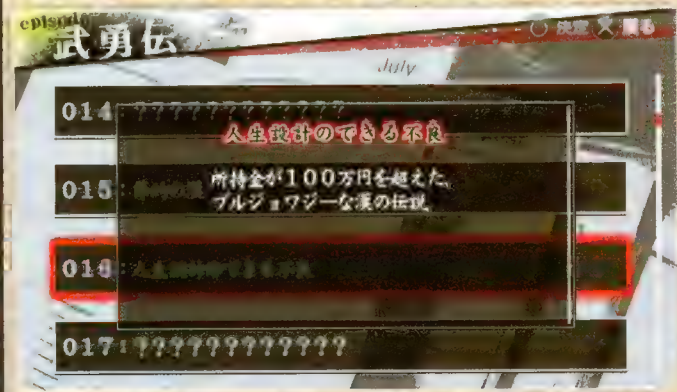
保健室老师

不与前三名女主角发生任何事件的情况下，多次找她进行回复，一定次数后自动发生剧情并得知阿久津的过去，在2月情人节时她就会送你礼物。

武勇传

武勇传实际上就是系列的传说系统，是在该系列初代就包含的要素，每经过一代，武勇传的数量都大幅上升，本作的数量达到了100个之多。玩家在游戏中达成一定的条件后就可以获得传说称号，这些称号可以在武勇传内进行查询，与系列不同的是本作在获得称

号的同时还会得到一些实用道具或者是超气合技作为奖励，不过相应的，取得难度就比较高了，想要全部集齐绝对是一个不小的挑战。下表中总结了全部传说的获得方法以及奖励道具，希望对正在苦战中的玩家有所帮助。



全武勇传获得方法一览

| 武勇传 编号 | 传说名称 | 奖励道具 | 达成条件 |
|-----------|----------------------|------------------|--|
| 001 | 热视线を忘れぬ野生の狼 | タン語 “お姉さん!” | 对年轻女性累计使用100次以上的热视线 |
| 002 | 完熟の魅力に釘付けな汉 | タン語 “お母さん!” | 对中年女性累计使用100次以上的热视线 |
| 003 | 実は男が好きかも知れない汉 | タン語 “お兄さん!” | 对年轻男性累计使用100次以上的热视线 |
| 004 | 年上と見るや歯み付く反抗期の汉 | タン語 “お父さん!” | 对中年男性累计使用100次以上的热视线 |
| 005 | 国家权力に抗うも相手にされなかった汉 | タン語 “こういうモンだが…” | 对警察使用热视线对眼的时间合计30分钟以上 |
| 006 | 実は自分を受け止めて欲しい汉 | タン語 “オレを見ろよ!” | 对老师使用热视线对眼的时间合计30分钟以上 |
| 007 | 地狱の鬼も震え上がる眼力王 | オモシログラサン | 使用热视线直接吓跑50个不良少年 |
| 008 | 阎魔大王も腰を抜かす眼力神 | オモシロメガネ | 使用热视线直接吓跑100个不良少年 |
| 009 | うんこ座りを極めた汉 | 気合溜め系技能 “SEIZA” | 使用任意 “うんこ座りXX型” 的气合溜め系技能能力达30分钟以上 |
| 010 | 体育の時間を待ち続けた汉 | 耐久プロテインDX | 在体育馆使用气合溜め系技能 “体育座り” 合计30分钟以上 |
| 011 | 隠れプロレスファン | 攻击プロテインK-DX | 使用气合溜め系技能 “ブリッジ” 蓄力时间合计达30分钟以上 |
| 012 | 反省を演じた汉 | 可以免除一次退学状态 | 在职务室前使用气合溜め系技能 “SEIZA” 累计时间达30分钟以上 |
| 013 | 本当に反省した汉 | 可以免除一次退学状态 | 在职务室前使用气合溜め系技能 “DOGEZA” 累计时间达30分钟以上 |
| 014 | くつろぎ過ぎた汉 | おやすみセット | 坐在椅子上进行蓄力累计时间达到30分钟以上 |
| 015 | 節約の汉 | 50000金钱 | 持有的金钱超过50万以上 |
| 016 | 人生设计のできる不良 | 1金钱 | 持有的金钱超过100万以上 |
| 017 | 断食の人間 | - | 半年内不吃任何东西 |
| 018 | 断食の鬼 | 幕の内弁当 | 一年时间内不吃任何东西 (即一周目不吃任何食物) |
| 019 | B級グルメの大食汉 | タン語 “いいニオイしねえか?” | 持有所有类型的食物 |
| 020 | 大人買いの汉 | コロッケパン | 在购买部购买合计10万元以上的东西 |
| 021 | 餃子の王将の常連さん | - | 吃过 “红南车站前” 的饺子店 — 饺子的王将内的所有食物 (注意饺子会附加各种有利效果, 例如气力消费-50%, 攻击上升等) |
| 022 | 屋台を全制覇したお祭り汉 | 神社の御守 | 夏祭的时候吃过小摊上所有的食物 |
| 023 | 乳牛を飼えたい汉 | 牛乳 | 喝过牛乳的次数累计100次以上 |
| 024 | アサヒ飲料が欠かせない汉 | - | 喝过红南地区出售的所有类型饮料 (喝自动售货机上的四种饮料) |
| 025 | スイーツ (笑) 男子 三色 団子番長! | 着ぐるみ | 合计吃过巧克力的价格达到10万元 |
| 026 | 外で髪の毛を染めまくった汉 | KBヘアカラー・ブラック | 一年内染头发的次数超过20次以上 (使用道具或在染发店皆可) |
| 027 | 发型が日毎連日誰だか分からない汉 | ナチュラルアシメ | 一年内改变发型的次数达20次以上 |
| 028 | 見る度に服が違うファッションナブルな汉 | ホストスーツ | 一年内改变服装合计达30次以上 |
| 029 | 发型に全くこだわらない汉 | ロングストレート | 一年内没有变更任何发型 (即一周目内) |
| 030 | 服装に全くこだわらない汉 | オヤジの服 | 一年内没有改变过任何服装 |
| 031 | 服が部屋に入りきらない汉 | 100000金钱 | 收集完所有类型的服装 |
| 032 | 校則严守の男 | タトゥーシール “升り龙” | 一年内只穿标准的学生装 |
| 033 | 技能美を極めた汉 | ふんどし | 一年里穿着一样颜色的运动服和运动鞋上学 |
| 034 | 汗を嫌う优雅な汉 | スキンアート “櫻吹雪” | 一年里没在走廊里跑过 |
| 035 | 亲しき仲にも礼を忘れない汉 | タン語 “拳で語れよ…” | 与小弟打过100次以上的招呼 (按△键召唤小弟后与其对话, 注意要取得他的校徽) |
| 036 | 学び舎に愛をそそぎ続ける汉 | 500000金钱 | 一年内没有破坏过学校的任何物品设施 |
| 037 | 学校のプールでライフガードを目指した汉 | 携带酸素ボンベ | 在游泳池内游泳时间合计超过15分钟以上 |
| 038 | 病弱すぎる汉 | タン語 “命だけは!” | 前往保健室治疗的次数累计超过50次 |
| 039 | たまり場作りに定評のある快活空間の匠 | 100000金钱 | 制霸所有区域内的 “たまり場” |
| 040 | リサイクルの达人 | 100000金钱 | 将所有的东西都搬到 “たまり場” 内 (任意基地都可以, 注意搬的东西比较多, 街上能搬的物品合计有100多种) |
| 041 | A組を勝利に導いた英雄 | 气合溜め系技能 “体育座り” | 在10月的体育祭获得胜利 |
| 042 | 前人未到の記録を打ち立てたアスリート | あいさつ “传说的挑衅” | 在10月体育祭内打倒所有的棒子 |
| 043 | ボールとの友情を育んだ汉 | ボールセット | 投球累计次数超过100次 (在体育场可以找到球) |
| 044 | 神頼みの汉 | 神社の御守 | 在神社抽钱金额累计超过50000 |

| 武勇传 编号 | 传说名称 | 奖励道具 | 达成条件 |
|-----------|------------------|-------------------------------------|---|
| 045 | 拳一つで三百人の強敵を倒した汉 | 喧嘩魂×3 | 只使用拳头击倒300名不良少年 |
| 046 | 拳一つで五百人の強敵を倒した汉 | 喧嘩魂×5 | 只使用拳头击倒500名不良少年 |
| 047 | 拳一つで一千人の強敵を倒した汉 | 喧嘩魂×10 | 只使用拳头击倒1000名不良少年 |
| 048 | 寡黙なケンカ屋 | タン語 “…” | 不使用气合技击倒超过100名的不良少年 |
| 049 | おしやべりファイター | タン語 “隣の竹やぶに竹立てかけたの誰だ” | 只使用气合技击倒超过100名的不良少年 |
| 050 | 二の太刀いらすの拳豪 | 世紀末上下セット | 一击必杀击倒合计100名以上的不良少年 (使用武器加蓄力攻击击倒一年级学生较容易达成) |
| 051 | 後の先を極めた汉 | 超气合技 “绝对回避” | 闪避敌人攻击100次以上 |
| 052 | 世界を笑顔にするエンターティナー | 武器 “ハリセン” | 在街边打招呼超过1000次以上 |
| 053 | 武艺十八般な汉 | 传说的トラックスーツボトム | 学会所有的普通技能 |
| 054 | 暗記マニアな汉 | スキンアート “荒波” | 集齐所有的 “タン語” 条 |
| 055 | ボキャブラリー豊富な汉 | - | 使用过所有的 “タン語” 条 |
| 056 | 多彩な技を操るトリックスター | 超气合ドリンクZ | 使用过所有的超气合技 |
| 057 | 技を極めた汉 | 光の剣 | 所有的超气合技都提升到最高的等级 |
| 058 | 孤独の狼 | 白い联合軍の服 | 一年内都只有自己一个人战斗 (即不召唤小弟) |
| 059 | 沙の味を知らない天下无敌の汉 | 神社の御守り | 一年内战斗从来没有失败过 |
| 060 | 1-Aを制した汉 | 白い短ラン “レジェンド” | 收集所有1-A学生的校徽 |
| 061 | 1-Bを制した汉 | 続・番長の哲学 | 收集所有1-B学生的校徽 |
| 062 | 1-Cを制した汉 | 喧嘩魂×5 | 收集所有1-C学生的校徽 |
| 063 | 1-Dを制した汉 | 20000金钱 | 收集所有1-D学生的校徽 |
| 064 | 1-Eを制した汉 | 狼リーパー | 收集所有1-E学生的校徽 |
| 065 | 2-Aを制した汉 | 100000金钱 | 收集所有2-A学生的校徽 |
| 066 | 2-Bを制した汉 | 50000金钱 | 收集所有2-B学生的校徽 |
| 067 | 2-Cを制した汉 | タン語 “ウホッ” | 收集所有2-C学生的校徽 |
| 068 | 2-Dを制した汉 | 喧嘩魂×10 | 收集所有2-D学生的校徽 |
| 069 | 2-Eを制した汉 | 中ラン “森罗万象” | 收集所有2-E学生的校徽 |
| 070 | 3-Aを制した汉 | 超气合技 “大盛り肉団子” | 收集所有3-A学生的校徽 |
| 071 | 3-Bを制した汉 | タン語 “そのお嬢さん!” | 收集所有3-B学生的校徽 |
| 072 | 3-Cを制した汉 | 喧嘩魂×15 | 收集所有3-C学生的校徽 |
| 073 | 3-Dを制した汉 | 喧嘩魂×15 | 收集所有3-D学生的校徽 |
| 074 | 3-Eを制した汉 | 長ラン “战神” | 收集所有3-E学生的校徽 |
| 075 | 紅南最強の汉 | 超气合技 “漢の拳” | 收集红南高中所有学生的校徽 |
| 076 | 紅北も300人しめた男 | 超气合技 “紅北の魂” | 击倒红北高校的不良少年超过300人以上 (在街上可以遇到) |
| 077 | WASPを制した汉 | 超气合技 “ヘッドスピンキック” | 击倒不良混混 “WASP” 成员合计达到300名以上 (在街上可以遇到) |
| 078 | 刃牙羅も三百人シメた汉 | 超气合技 “徒歩暴走” | 击倒徒歩暴走族 “刃牙羅” 成员合计达到300名以上 (在街上可以遇到) |
| 079 | 紅南地区で真に最強になった汉 | 真・番長の哲学 | 在紅南地区的所有战斗中取得胜利 (需要3周目, 即三个女主角线的特殊战斗也算) |
| 080 | 休日一片手間で全国制覇した汉 | 喧嘩魂×47 | 休日模式下击倒全日本47个都、道、府、县的番长 |
| 081 | 誰彼構わず声をかけるナンパ野郎 | タン語 “結婚してくれ” | 与青年女性对话次数超过50次以上 (按L键对话) |
| 082 | 自称 “年上キラー” | タン語 “ママのパカーツ” | 与中年女性对话次数超过50次以上 |
| 083 | 黙ってられない汉 | タン語 “気合いれろ!” | 与青年男性对话次数超过50次以上 |
| 084 | 年長者の声に耳を傾ける汉 | タン語 “今日も良いお日柄で” | 与中年男性对话次数超过50次以上 |
| 085 | 己の道は譲らない汉 | 连续技 “胸から体当たり” | 撞一般的市民次数超过200次以上 |
| 086 | 轆かれつづけた汉 | 电车ごっこ在线来 | 被汽车撞过累计50次以上 |
| 087 | 轆かれつづけた汉2 | 电车ごっこ超特急 | 被电车撞过累计20次以上 (撞一次就死, 死20次即可) |
| 088 | なかなかかまない汉 | タン語 “坊主が屏風に上手に坊主の絵を描いた” | 使用タン語进入热视线模式连续成功20次以上 |
| 089 | 決してかまない汉 | タン語 “桃もスモモも桃のうちスモモも桃も桃のうち” | 使用タン語进入热视线模式连续成功50次以上 |
| 090 | 碎なタンカで千客万来な汉 | ブランクメンチタンカ | 使用タン語进入热视线模式连续成功100次以上 |
| 091 | アナウンサーへの道が开けた汉 | タン語 “かえるびよびよこ三びよびよこあわてびよこびよこ六びよびよこ” | 使用タン語与别人对话成功100次以上 |
| 092 | 点数計算を覚えた汉 | チョコパー | 在打麻将的小游戏中赢得50000点以上的点数 |
| 093 | 麻雀にハマった汉 | 板チョコ | 在打麻将的小游戏中赢得100000点以上的点数 |
| 094 | 国士无双の打ち手 | 高級チョコの詰め合わせ | 在打麻将的小游戏中赢得300000点以上的点数 |
| 095 | 運に恵まれた汉 | チョコパー | 在打扑克的小游戏中胜利20次以上 |
| 096 | ボーカルフイイスを極めた汉 | 板チョコ | 在打扑克的小游戏中胜利50次以上 |
| 097 | 幸運の女神に愛されている汉 | 高級チョコの詰め合わせ | 在打扑克的小游戏中胜利100次以上 |
| 098 | さすらいのケータイカメラマン | ネコミミ | 在ケータイ选项内使用照相机 (カメラ) 拍摄照片超过24张 |
| 099 | 史上最強のシャバ王 | バナナマン着ぐるみ | 使用各种降低低士气的方式降低低士气到最低后获得 |
| 100 | 史上最強のシャバ神 | ブリーフ3点セット | 使用各种降低低士气的方式降低低士气到最低后获得 (拿武器见人就砍很快可以达成) |

剧情流程攻略

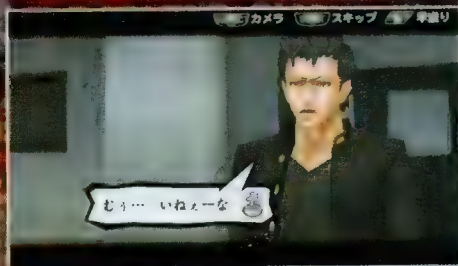
神社

这里可以算是游戏的序章，开始后主角会独自来到红南神社许愿，希望能够打倒红南高校最强的番长——阿久泽荣一，剧情后会遭遇老朋友团吉大叔，接着进入大叔的教学模式（第一项为进入教学模式，第二项为直接跳过教学），该模式非常简单，玩家可以多熟悉一下基本的操作，特别是喧哗模式的更改。其它的攻击方式和前几作区别不大，全部完成后本章



结束（每项教学完成后选择第一项为再来一次，选择第二项为进行下一个教学模式，玩家可以熟悉部分操作后直接跳过该剧情）。

4月



1 剧情后自动回到家中，整理一下装备后再保存一下就可以选择“出かける”外出了。刚开始只有“红南高校”一个地点可以选择，进入后会发生入学演讲事件，接着就可以进行自由行动了，玩家可以在这里多搜索一下，可以找到大量的喧哗语句和道具。完成后开始寻找本校最强的番长阿久泽荣一，进入校舍后会发生剧情。某个低年级学生会向主角求救，原因是因为自己介绍给高年级学长的女生长相非常的“悲剧”而遭到对方的报复，最后以阿久泽荣一的情报为条件，主角接下了保护该男生的任务。本场杂兵战的难度很低，轻松将其击倒后前往学校大门右边的停车场可以得知该名男生名叫千叶照男，自此以后很多情报都会由他告诉主角。在得知阿久泽荣一盘踞的位置为学校的天台后，前往天台门口就会触发剧情，可惜阿久泽在学校内的声望和势力都非常大，手下更是多如牛毛，就算是其它学校的头目都要让他三分，更别说是毫无名气的主角了，压根无法进入天台，事件最终以主角的实力和声望不够高而告终。在听取了千叶的建议后，主角决定先制霸学校的其它班级慢慢提升自己的实力和名气之后再向阿久泽荣一进行挑战。

2 完成事件后会触发新的剧情点，前往教学楼里门侧打倒两名不良学生后可以制压非常阶段，之后玩家就可以在这里更换装备或保存进度了，而且还有很多的剧情都是在这里触发的。接下来的目的是取得5枚1-A班学生的校徽，进入教学楼1楼，在1-A的教室内就可以找到不少的学生。完成后切换一下地图再回到1-A的教室即可发生剧情，原来主角目前被分到了1-A班，而A班不良少年的老大，也是优胜候补之一的川上正二听说主角最近非常活跃，前来找主角的麻烦，接下来就是与川上正二的单挑战。本次的单挑战中川上的攻击频率很低，如果他一直防御的话按L键使用投掷系的超气合技攻击，威力颇大，一定要与其拉开距离防止被抓到，胜利后可以获得川上的电话号码、校徽和他的超必杀技“コダワリの化石头”。将其击倒后会得知他并不是本关的老大，接着再收集5个1-A班学生的校徽，切换一下地图后会在A班教室内再次出现剧情点，这次需要对付的是1-A班的老大山口贤治，山口贤治的难度比起川上反而低了不少，他的HP和防御虽然高但攻击的频率很低，一直进攻可以让他完全无法反击，不过要注意他的超气合技，他会在起身后发动，如果无法躲开的话一定要防御，不然会受到很大的伤害。将其击倒后两人都会倒下，在被送往医务室后会发生主角剧情，最终两人约定一起以阿久泽为目标努力，看看谁才能先将其击倒。剧情过后可以获得山口的电话但暂时无法获得他的超气合技与校徽。接着返回学校的非常阶段会触发让千叶分别打听一年级B班、C班、D班和E班四个老大的剧情，完成后自动进入5月份。

5月



1

学校外其它的区域在本月开始后可以进入。另外从本月开始还会有大量的支线剧情。玩家在完成主线之前可以先将支线完成再继续主线。进入学校后来到教学楼会自动发生剧情，接下来则是寻找千叶问自己女朋友的事。离开前记得先到1-B班取得至少3枚B班学生的徽章，这样来到非常阶段就会触发下一个剧情。1-B班的森圭太手下会送来挑战信。原来因为主角最近的频繁活动，其它班的老大也蠢蠢欲动了，不过信上的字迹难以辨认，需要先进行解读。完成该事件后会收到千叶的邮件，要求主角前往花百合学院。按照约定来到这里见千叶。这次千叶果然不其然给主角介绍了一个非常漂亮的女孩子，女孩子名叫白鸟菱乃，是花百合学校的一年级生，长得非常可爱，不过最终主角才知道原来千叶口中的介绍只是单纯地介绍女孩子的资料而已，至于如何认识就要靠主角自己努力了。接下来前往红南车站前地图北面的车站门口。在这里主角意外地遇到了白鸟，不过此时她正被两名流氓骚扰，将骚扰她的小混混打跑后，还没来得及搭讪就被半路杀出的一名金发青年给搅黄了，眼看着白鸟越跑越远，正准备教训一下金发青年的主角一转身发现那名青年也不见了踪影，于是主角只能先行返回学校看挑战信的内容解读出来没有（注意学校右边的停车场内有たまり场可以制霸）。

2

再次回到学校，在校门口会遇到游戏的第二名女主角泽村爱，可惜主角还没要到电话号码，就被再次出现的金发青年给拦住了，正当主角想要教训他时，千叶拉住了主角。原来金发青年是红南高校实力仅次于阿久泽的三年级学生鬼岛耕一，以主角目前的实力肯定不是他的对手。剧情过后可以收到川上的短信，前往红南二丁目可以触发与泽村爱的相关剧情（如果这个月不触发该剧情的话，那么该周目就无法追求泽村了）。完成该事件后回到学校继续收集校徽，击倒1-B班的10名学生后会再次收到短信，挑战书的内容已经全部解读完毕，接着进入1-A班教室得知原来挑战书上的地点在学校的中庭。赶到中庭时发现1-B班的老大已经在此等候多时了。与森的战斗难度比较高，他的HP和防御力都很高，不过他的攻击不算高，玩家可以多利用场景内的物体来挡住他的进攻，再找机会反击他。由于他的超气合技威力强而且范围大，躲不过去的话尽量防御或者使用超气合技与其对拼，将其打倒后他会承认主角的实力，并宣布从现在开始1-B班归属于A班的门下。剧情后会获得森的校徽、电话号码以及他的超必杀技“ツバメ返し”，之后自动进入6月份。



6月



1

进入6月份后会出现新的支线剧情，特别是比较重要的鬼岛事件，想要完成的玩家一定要在本月开始持续触发，具体情况可以参考支线剧情部分。完成支线剧情后回到学校，会发生1-E班老大八神的相关事件，接着前往学校收集45枚一年级学生的徽章会发生连续的剧情，D班的老大已经盯上了主角等人，并用卑鄙的手段命令C班的老大葛成单独向主角挑战（这几个剧情只要达成徽章要求再切换地图会自动触发）。剧情后前往红南车站前会发生与白鸟菱乃的相关剧情，原来她正在为上次的流氓事件找主角，想要亲自向主角道谢。事件完成可以取得白鸟的电话号码（此处同样会有泽村爱的事件，但如果玩家在上一个月没有触发她的相关事件的话，本月的事件也就不会再出现了）。白鸟的事件完成后回到学校会收到千叶的短信，接着会再次收到白鸟的短信，按照要求来到花百合学园即可开始与她的第一次约会，两人一起谈到了圣诞节的事，白鸟表示自己很想看圣诞树，最后主角竟然撒谎自己是在美国长大的，曾度过很多次正宗的圣诞节，弄得白鸟非常羡慕主角的经历。

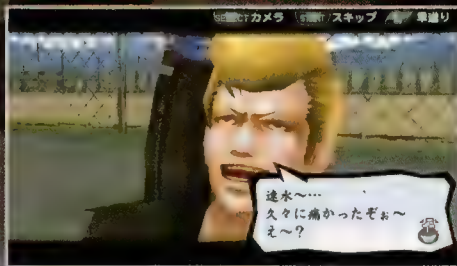
2

约会结束后返回学校，此时进入操场的最北端会出现新的剧情点，C班的老大葛城元已经带着几个手下在这里等着主角了。一开始主角会与4名杂兵分别战斗，注意他们手中有武器，不过战斗的难度不高，将他们击倒后葛城想乘机逃走，不过最终主角的一番话让他醒悟了过来。

原来他自己也曾经是一名强者，而且也是向着挑战阿久泽这个目标而不停的努力着，但自从被八神击倒后，自己不知不觉就变得胆怯起来。与葛城的战斗随即展开，葛城的特点是攻击力很高，在HP足够的情况下一定要对其进行连续压制，并随时注意自己的体力，将其HP削减一半左右他会使用超气合攻击，速度快且范围大，躲不过去的话一定要防御或用超气合技硬拼。将其击倒后他会告诉主角自己迷失的原因，剧情结束后可以得到葛城的校徽和超气合技“剃刀キック”，虽然最后葛成在主角的鼓励下恢复了自信，可D班的老大已经悄悄地躲在一旁观看了整个打斗的过程，而主角自然成为了他的头号眼中钉。



7月



1

进入7月份后先回到学校会收到千叶的短信，接着来到1-A的教室会被其询问是否已经开始与白鸟交往了，接着会收到白鸟的短信，按照要求前往红南车站前自动发生剧情。主角和白鸟再次开始约会，没想到两人进入商店后就遭到了川上的围追堵截，最终主角不但不承认认识川上，还使诈一招让川上直接倒地不起。拉着白鸟跑到另一家商店会再次遇到在这里蹲点埋伏的千叶，感觉不妙的主角只能再次拉着白鸟来到红川桥下，可山口早就在这里守着，一句话直接揭穿了主角是归国子女的谎言，白鸟知道后非常生气，并独自一人离去，接下来气急败坏的主角会与山口一战，与他的对决跟第一次战斗时区别不大，注意不要撞到我的超气合技上。将其放倒后千叶和川上会赶到，在两人的劝说下主角恢复了理智，自己决定找到白鸟对她道歉。剧情完成后切换一下场景就可以收到千叶的邮件，原来他们几个也决定承担起责任一起陪主角道歉，来到花百合学院与大家汇合后，进入学院内就会自动发生剧情，在主角诚恳的道歉下白鸟原谅了主角，并一起约定好再也不向自己隐瞒任何事情。白鸟的事件完成后玩家可以发展一下其它支线任务，本月的支线恋爱剧情比较多。

2

误会的事件解除后，回到学校并反复进出教学楼就可以看到一名女生在学校门口等人，一打听才知道原来是山口的女朋友。接着按照要求收集够50枚学生徽章即可出现新的剧情点（学校很多地方都可以找到一年级的学生），接着来到学校的非常阶段下就会得到新的情报，E班的老大八神已经盯上了主角，并亲自来找主角的麻烦了，不过这样的挑战主角肯定是不回拒绝的。剧情结束后1-E班的老大八神真与1-D班的老大冰室裕树会出现在主角的据点，在冰室的挑畔下八神很快会向主角发出挑战。与八神的战斗是目前为止难度最高的，他的难点在于他有很强的防御力，攻击力以及HP，不过他有一个很大的弱点就是大部分攻击都会在蓄力后再发动，玩家可以用普通攻击对其进行连续压制，将其HP削减到一半以下就要注意了，每次将其放倒后都保持一定的距离，因为他起身后很大概率会释放超气合技。他的超气合技是近身投系的，而且威力相当大，被抓住的话半血以下基本会被一击必杀。如果他的超气合技落空的话玩家可以立刻发动超气合技进行反击，能够给八神造成不小的伤害。不过由于八神的HP实在是非非常厚，因

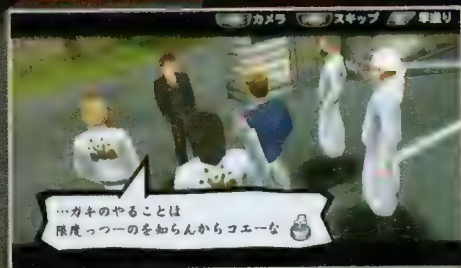
此战除了要有足够的实力外还要有一定的耐心，短时间内是无法将其KO的。失败的八神要求玩家解决自己，这样的请求主角当然是拒绝了。事件结束后回到非常阶段可以获得葛成元的电话号码，此后可以将其召唤出来当小弟。成功将一年级所有班级制霸的主角再次前往天台找阿久泽挑战，可结果依旧是以失败告终，因为阿久泽对只会打架的番长没有兴趣。主角身上很明显还缺少一点东西，最后在千叶的劝说下两人离开了天台，委托照男继续调查情报后，自动进入8月的夏休。



8月

进入夏休假期后除了神社外都无法进入，来到神社参拜的主角会再次遇到白鸟以及做买卖的团吉大叔，一番交谈下才知道白鸟和大叔是老相识了。正当大家都聊得起兴时突然听到神社深处一阵骚动声，在将白鸟交付给大叔照顾后主角冲了进去，没想到在这里再次见到了鬼岛，这次他和一些外校的学生发生了冲突，在劝说无效的情况下只能开始战斗。本次的战斗鬼岛会作为队友参战，对手是几个外校的杂兵，轻松将他们全部放倒后几外校生全部都会落荒而逃，不过没想到对方中的女生弘田麻衣竟然看上了主角，并且很直接地要求做主角的女朋友。此次的事件中鬼岛注意到了主角的实力，在小声感谢主角的帮助后鬼岛也自行离开了，回到神社向白鸟报个平安，8月的事件总算是安然无恙地度过了。

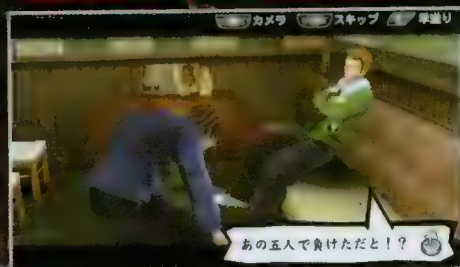
9月



1 9月份开学后进入学校会自动发生一些与鬼岛相关的事件，并得知了鬼岛耕平正是3-B班的老大以及当年他和阿久泽之间的一些渊源。事件完成后来到学校的正门会发生红北高校的学生来找阿久泽麻烦的剧情，正当主角准备出手时，所有的红北学生都被阿久泽手下的干部所击倒。剧情结束后会收到麻衣和千叶的短信，按照要求来到学校正门位置会有新的剧情点出现，麻衣根据团吉大叔的消息找到了主角的学校，由于受不了麻衣的过于亲热，主角找了个借口直接逃走了。如果之前发生了与鬼岛的相关剧情的话，接下来会再次收到千叶的短信，来到教学楼3F就可以看到鬼岛，一番交涉后主角答应介绍女朋友的条件与其交换见到阿久泽的机会。来到非常阶段会再次看到麻衣，将其带着一路来到学校门口会遇到麻衣的前男友，麻衣表示自己已经不喜欢他了，不服气的男友提出与主角决斗，不过时间和地点会另行通知。切换一下场景回来会再次看到山口的女朋友，抱着想戏弄一下山口的目的，主角对她的女友撒了慌，并且得知她的名字叫牧原优。之后会收到白鸟的短信，来到花百合学园见白鸟，主角提出了想要介绍女孩子给鬼岛的请求，没想到白鸟很爽快地答应了主角，因为他相信主角的朋友肯定不是坏人。

2 约会事件结束后前往红南二丁目商业街附近会遇到麻衣，此时的她正被几名混混骚扰，主角只能是出手相救，本次的战斗难度非常低，将几名混混全部放倒后再次回到学校，在校门口会看到麻衣的前男友小野田，原来刚才的事件他全部都看在眼里，这次是来找主角麻烦的。一开始会与小野田请来的4名打手战斗，注意他们手中都有武器，完成战斗后会与小野田进行单挑，只要小心他的超气合技就没有什么难点，将其击倒后他不甘心地逃走了。接下来就是主线的情节了，收集满60枚校徽后进入1-A会发生二年级的学生来“邀请”一年级学生老大的事件，不过由于对方口气很嚣张，这场邀请很快就演变成了混战。这场杂兵战难度比较高，因为敌人全都是二年级学生的水准，攻防能力要比一年级高出很多，本次战斗山口会作为小弟登场，不过不要指望他有什么战斗力，玩家还要随时注意他的HP，他被打倒的话一样会失败。接着再收集到70、80和90个校徽，再切换地图就会发生二年级学生讨论主角实力的剧情。最后再进入食堂会出现新的剧情点，这一次刚才的3名二年级学生会再次找到主角，随后与3人展开战斗，由于这次没有山口拖后腿，战斗也会自由很多，将全部人击倒后再收集5枚徽章，进入1-A的教室就会自动发生剧情，这次二年级的学生已经正式向主角发出挑战书。再次切换场景会发生冰室和二年级的反町相互勾结的剧情，原来他们一直在利用学校的学生赚钱，在一旁全部听到的八神对他们的做法很不爽，正准备教训一下他们时突然出现了几名二年级的学生把八神给团团围住，寡不敌众的八神最终被众人放倒了。

10月



1 10月份一开始就会进入强制的体育祭事件。体育祭的玩法很简单，玩家为A班的代表，分别与B班、C班、D班和E班战斗，不过本次的战斗并不是打架，而是破坏对方的柱子，比赛开始后我方和对方都会有三根柱子，分别由一年级、二年级和三年级的学生保护，破坏不同年级的柱子得分也会有区别，破坏一年级学生的柱子可以得10分，二年级20分，三年级30分。当然年级越高的柱子守护的学生能力也越高，三年级的柱子可是很难破坏的。每场战斗会有2分钟的比赛时间，时间结束后就会分别计算两个班级的得分，当玩家与4个班级全部比赛完后即可得出总分来决定玩家的名次，根据获得名次的不同会获得几个特殊的武勇传作为奖励。

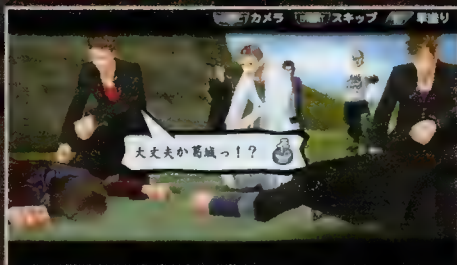
2 完成体育祭事件后会收到大量的短信，建议玩家先完成支线剧情。来到教学楼1-A教室门口会看到川上和山口正在吵架，原来是因为之前主角和山口的女友牧原优说的谎话导致两人现在吵架了，愤怒的两人对主角大打出手，本次的战斗需要同时对付山口和川上两人，他们的超气合技依旧威胁很大，将其分开后逐个击破吧。完成战斗后主角向两人道歉，接着会收到牧原优的短信，她要求主角前往红川桥见面，来到这里才发现牧原优对主角的做法非常气愤，连道歉的机会都没给主角就向主角袭来。本次的战斗比较特殊，玩家是不能攻击牧原优的，攻击一定次数后自动失败。正确的打法是在战斗中一直按△键解释，这样能够让牧原优头上出现的感叹号越来越少，坚持解释一段时间就会自动发生剧情并结束战斗。战斗期间牧原优会使用武器攻击玩家，解释的同时要注意补充自己的HP，她的攻击力比较高，特别是超气合技。最后牧原优丢下武器失声痛哭，而此时山口赶到并安慰她，两人的误会也得以解除。完成这个特殊事件后玩家可以得到ワビ入れ技“话せばわかる”，タン语“话せばわかる”和超气合技“全否定”。从红川桥出来后再前往学校大门口会遇到麻衣的前男友小野田，这次他不是来找主角报仇的，而是想成为主角的小弟，在告诉主角第2年他也会进入红南高校就读后他会留下电话号码自行离开，此时还能够得到小野田哲平的超气合技“嫉妒の炎”。如果此时有收到麻衣短信的话，来到学校的里侧门可以找到她，不过这次她对主角的态度非常生气，转身跟着川上离开了。

3 接下来就是给鬼岛耕平介绍女朋友的事件了，主角在收到白鸟的短信后前往红南车站前可以见到她的朋友世野美保，接着将鬼岛耕平叫来就算是履行了约定。正当鬼岛耕平对美保非常满意时，两人再次遇上了之前的几个小混混，眼看着两人不得不出手时，美保却率先出拳将小混混一拳打翻。接着会开始杂兵战，本次的战斗美保会作为小弟登场，不过她依旧没有太大的用处，将所有混混击倒后才得知原来美保学过护身术，被美保吓坏了的鬼岛找了个借口自行离开了，看来靠鬼岛帮忙见到阿久泽的方法也算是泡汤了。事件结束后会得到美保的电话号码以及她的超气合技“乙女の贯手”。

4 收集100枚学生徽章后回到学校会听到八神的传闻，听说八神被打得很惨，目前已经送往医院了。接着再收集到105枚学生徽章，返回1-A教室会有一名叫小泽的二年级学生找上门来指名要与主角决斗。与小泽的战斗难度不算大，他的攻防速度比较高但进攻意识很低，要注意的是他的超必杀技是近身投系，很喜欢在起身后发动。战斗中尽量与其拉开距离，这样可以避免起身后被直接抓住。将其击破后来教学楼2F会发生剧情，在2-C的教室会与该班的老大柿崎大二郎战斗。柿崎的能力很强，与他战斗时一定不能近身，否则会被他的投技抓住，另外要注意他的超气合技也是投掷系的，多用普通攻击对其进行连续压制。将其击倒后柿崎会公开向主角示爱，当然最终被主角给逃走了。事件结束后可以得到他的校徽，电话号码以及超气合技“禁断の愛情ハグ”。

接下来的任务依旧是收集校徽，完成110枚后进入教学楼1F会发生一场强制的杂兵战，接着再将校徽收集到115个，回到教室内可以向千叶打听到新的情报，原来之前的二年级学生叫小泽健也，是2-D班袴田雅利的直属手下，接着将校徽凑齐到120个后回到1-A会再次发生剧情，本次找上门的人正是2-D班的老大袴田雅利，与他的战斗难度比较大，因为他不但会使用武器还会有杂兵助阵，建议优先将杂兵击倒。袴田的实力非常强，他的攻防能力都比较高，尽量使用场景中的物体将其拦住后从后面攻击他。在他HP不足时他很有可能会连续释放超气合技，防御一次后千万不要提前解除防御状态，等其释放完毕后再用超气合技反击他比较好，否则很可能被他的连续拳打中。多带点回复HP的药品，保持体力高于一半以上会让战斗的危险性下降不少。将其击倒后他爽快地认输，接着再返回学校的非常据点就可以见到两人按照约定来拜见大哥了。在得到了他们两人的校徽、电话以及超气合技“バーサークパンチ”和“格付け”后，10月份的剧情就算是结束了。

11月



1 本月开始支线剧情会非常多，而且还会出现女友结局的关键选项，想要追哪个女孩子一定要考虑清楚，不能同时追。开始后先到学校，可以收到很多条短信。如果之前满足了鬼岛事件的所有条件的话，就能够发生本月与鬼岛相关的“红南二丁目”事件了。接下来要处理的是女友的相关事件，收到所有女友的短信后决定好要追哪一位，本篇流程中选择的是白鸟的剧情，其它的女友事件玩家可以参看支线的女友部分。按照千叶的短信要求来到花百合学园参加文化祭，结果却被告知外校的学生是无法参加文化祭的，原来去年曾经有外校的人来闹事，对学校造成了非常不好的影响，因此今年也就制定了不准外校学生参加的规定。在白鸟的遗憾声中两人正准备离去，却意外地发现了去年来捣乱的混混，将其狠狠教训一顿后两人灰溜溜地离开了。

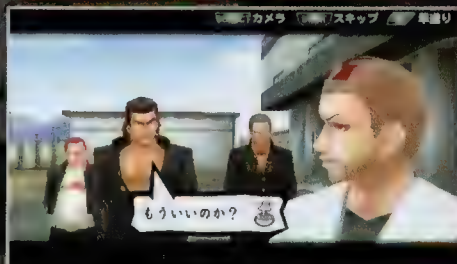


2 离开后会再次收到白鸟的短信，按照白鸟的要求前往红南车站前就会发生恋爱的约定事件，选择第一项后两人约定一起在圣诞节看这里的圣诞树。完成约定事件后回到学校的非常阶段，冰室会自动找上门来，这次他想用金钱来诱惑主角和山口加入他们的队伍，不过主角和山口对金钱都没兴趣，看到自己的计划失败，冰室叫出一堆杂兵企图放倒两人。这次的杂兵战难度不小，因为敌人都是二年级学生的水平，HP比起之前的杂兵来说要高出不少，一定要注意自己的HP，多使用超气合技将杂兵分开放倒，避免被多人围攻。战斗胜利后冰室会逃走，接着再进入教学楼会发生与千叶询问圣诞礼物的事件，接着再到红南一丁目的商店可以购买到送给白鸟的礼物（白鸟へのプレゼント，售价38000）。

3 完成上述事件后再收集到130枚校徽会收到千叶的求救短信，要求主角马上赶到红川桥，来到这里会看到葛成和川上被冰室请的人打倒了，这下所有的事件也算是水落石出了。原来将八神放倒进医院的也是他们，接着冰室要求两名二年级老大将主角等人干掉。两人自然不会听冰室的命令。之后会与冰室进行战斗，他的攻击力和防御力都属于二年级学生的水平，不过超气合技是妨碍系的，会对玩家的视线造成一定的影响（基本上可以无视的影响）。轻松将其放倒后会与两名二年级生战斗，与他们两人的战斗难度就比较高了，两人的攻击力和HP都比较高，超气合技也是攻击系，菊田的超气合技是近身投系，而且他会向冲向玩家后释放，威胁比较大；三上的超气合技是攻击系的，注意防御不会有太大的问题，多准备点回复道具会比较轻松。虽然战斗有山口助阵但实际上根本不能指望他，不过玩家可以山口先缠住其中的一个敌人，全力放倒一人后战斗难度会下降不少，当然最好能够先击倒菊田，这样就不用担心被抓住了。胜利后大家总算是得知了事情的真相，原来冰室等人和反町一直想通过支配红南高中来赚钱，但由于有阿久泽的存在，所以这个计划才一直没有成功，就目前来说阿久泽就快毕业了，此时正是他们最好的机会，只要能够坐上红南高中老大的位置，那么之后就有的是钱赚。得知所有事情的主角当然不能坐视不理，目前要做的就是先破坏反町的计划。切换一下场景后可以看到反町的剧情，得知自己的行踪和计划已经暴露的反町也慌了，这事一旦传到阿久泽耳朵里自己肯定要遭殃。接着收集齐140枚校徽，再切换场景就会出现反町骗手下来说讨伐主角等人的剧情，接着会进行一场杂兵战，一次要打倒6名二年级学生，多注意回复自己的HP。胜利后反町乘机逃走了，在委托千叶继续进行调查后，本月的事件也算是结束了。



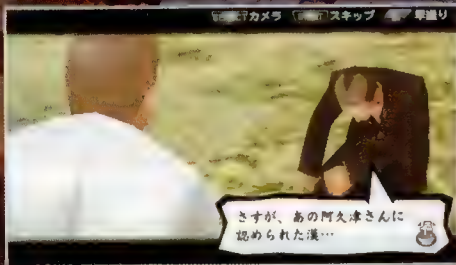
12月



本月开始后会立刻收到白鸟的短信，按照约定进入红南车站前就会自动发生剧情，与白鸟一起看圣诞树后，两人互相交换了礼物。

(收到“柄レザージャケット”)。约会结束后还可以在圣诞树下拿到30000金钱。别错过了。回到学校切换两次场景会自动发生反町的剧情。看来他还在打歪主意。并且这次还骗了“饺子的王将”——三年级的多胡来教训主角。来到学校的非常阶段即可触发事件。正当多胡想要对主角动手时，阿久泽和手下赶到。原来他们已经从菊田和三上口中得知事情的真相。被揭穿的反町无路可逃。最终阿久泽同意让主角来处置反町。与反町的战斗难度不高。不过他的攻击速度很快这点需要注意。将其打倒后会得到反町的校徽以及超必杀技“スタンガン?”。接着阿久泽会和手下一起离开。经过了本次的战斗。阿久泽已经将主角的名字牢牢记住了。整个事件完成后还可以得到多胡大浦的超气合技。电话号码和校徽。这里如果完成鬼岛的一系列事件后会收到照男的短信。接着会在教学楼1F遇到鬼岛。然后去学校正门就会有新的剧情点。红北的番长黑岩找上了门来。但最终被鬼岛给吓了回去。收集到150个校徽后在非常阶段会出现剧情点。这次得到的是好消息。八神以及川上等人的伤已经痊愈了。归来的八神承认了主角的实力并加入队伍。获得八神真的校徽。电话号码以及超必杀技“绞首刑”后。来到学校的屋顶发现阿久泽已经承认了主角的实力。玩家此时能够进入天台了。不过目前阿久泽已经离开。想要见他得过两天。另一方面。此时的阿久泽正在考虑让谁来继承自己的位子来保护学校。毕竟还有不到3个月的时间自己就要毕业了。

1月



1 本月一开始只有神社可以进入。在这里意外遇上白鸟同学。两人一起许愿后会分别离开。接下来会收到白鸟的短信。如果之前完成了鬼岛的一系列事件还可以收到照男的短信。先按照短信内容来到花百合学校。可没想到这次白鸟是来向主角道别的。因为4月开始白鸟就要到美国读书了。完成事件后回到学校会发生与阿久泽见面的剧情。在阿久泽的慎重考虑下。决定在主角。山口和三泽之间选择谁来当自己的继承人。而最终只能有一个人能挑战自己。因此三人必须先决出胜负。除此之外阿久泽还开出一个条件。那就是与自己战斗后必须担负起保护学校的责任。不能让反町那样的人再次破坏学校的和平。在答应了阿久泽的条件后。山口和主角约定找个时间再次一决胜负。

2 事件完成后最好去练练级。接下来对手实力都非常强。提升一下能力能够让战斗的难度降低。同时多准备一些回复道具。收集到160枚校徽后来到学校正门侧。在校门口会见到三泽。接着三泽会带主角来到红川桥下。原来三泽也想获得最强番长的位子。与三泽的决斗难度非常大。他的攻防能力超不说。而且本身还会使用回避技能。被他回避后他会使用普通连技+超气合技反击。被命中的话很可能会被一击必杀。多注意自己的HP与三泽打持久战。千万不要急于求成。将三泽诚司打倒后可以获得他的电话号码。校徽以及超必杀技“心脏破り”。最终他承认了主角的实力并让出老大的位子。这样一来就只剩下与山口的最终对决了。



2月



马上就会进入最终决战。一些支线剧情必须在本月完成。例如退学剧情等。进入学校后会收到数封邮件。可以暂时无视。进入学校大门内会发现剧情点。原来白鸟发邮件约主角到红南车站前见面。这次见面白鸟是为了送巧克力给主角。而主角也向白鸟表达了自己的心意。两人的恋情也算是终有回报。完成事件后可以得到“钢的心脏”。之前如果有一直完成鬼岛的剧情的话。那么这次可以收到他的短信。并邀约主角到红川桥决斗。本次的战斗有2场。一场是杂兵战。难度很低。另一场是对黑岩的单挑战。难度比较高。一定要小心他的超气合技。在完成上述事件后回到学校继续收集校徽。达到170枚时就可以触发与山口的剧情。来到非常阶段后进入战斗。与山口的对决和之前一样。他的能力没有上升多少。不过HP和耐久力倒是大幅提升了。多带点回复道具吧。将其打倒后山口爽快地承认了自己的失败。并让出了自己竞争老大的机会。接下来就是与阿久泽的最终对决了。事件结束后会获得山田的校徽以及他的超必杀技“无敵の蹴り”。此后就可以将他叫出来当小弟了。切换一下场景。会发生最后的剧情事件。接着进入最后一个月。

3月



进入最终月基本上就没有什么特殊的事件了。此时玩家如果收集完1-A除千叶外的所有校徽后会在学校门前出现剧情点。进入后会与千叶战斗并获得他的校徽。如果之前有一直完成鬼岛事件的话还会收到千叶的短信。将其击倒后可以获得鬼岛耕平的校徽。电话号码和超气合技“无差别フエロモン”。他的能力非常高。攻击速度和攻击力都非常快。如果玩家



被超气合技命中。会一定时间内失去行动力任其宰割。没有一定的实力千万不要贸然挑战。完成分支任务后准备一下。回复道具多带一些。没有收集的校徽赶紧收集。二周目是不会继承校徽的。

一切准备就绪后可以保存一下记录。接着进入非常阶段与阿久泽展开最终决战。作为最终BOSS的阿久泽能力高就不用多说了。他的攻击速度很快。而且他会在一套连招后接上投掷技。被打中的话起码要消耗30%以上的体力。阿久泽的HP是所有敌人中最高的。攻击力全满的情况下的一组攻击只能打掉他5%左右的体力。他的超气合技距离非常远。而且会被打中数下。一定要及时用超气合技回避或防御。胜利后获得阿久泽荣一的校徽。

通关后系统会要求玩家保存记录。开始二周目后可以继承以下内容:

- ①超气合技的等级
- ②等级以及习得的技能
- ③道具、武器、服装和金钱
- ④タン语和收集到的传说
- ⑤除非常阶段下以外的“たまり场”
- ⑥打倒的敌人数量和学生名册

全隐藏支线一览

鬼岛事件



想要对鬼岛耕平挑战需要完成一系列的事件，这样在最终月才能够与其单挑，这也是唯一能够获得他的超气合技以及校徽的方法。不过要注意的是他的能力非常强，和最终BOSS有得一拼，没有一定实力的玩家千万不要贸然挑战。

- ①在6月前往べに花台团地打倒50名红北高中的学生，注意50名学生必须是红北高中的（靠近后会显示名称），每打倒10名后千叶会发短信来提醒玩家。
- ②按照流程中的提示完成与鬼岛相关的事件，例如8月的强制事件以及介绍女朋友的事件等。
- ③11月进入红南二丁目会发生与红北高中杂兵战斗的事件，该事件的完成与鬼岛有关。
- ④12月收到千叶短信后前往学校

正门能够发生红北高中来找茬的事件，最后在鬼岛的威胁下事件结束。

- ⑤1月会收到鬼岛的挑战邀请。
- ⑥2月前往红川桥下会发生支线剧情，先与杂兵战斗再与红北番长战斗。
- ⑦完成上述事件后，3月会自动收到千叶的短信并得知单挑的地点，前往中庭将鬼岛击倒后就可以获得他的超气合技、校徽和电话号码了。

一日战争模式

游戏进入2周目后，来到教学楼2F的室内体育馆可以触发一日战争的特殊事件（演讲台的桌子下面可发现剧情点），触发后玩家将面对红南高校的299名学生。战斗会从低年级的学生开始，打倒每个班的所有学生后该班的老大就会出现，打倒295名时三泽和ヤマケン会同时出现，接着是阿久津和隐藏BOSS，注意中途是无法逃跑的，因此想要挑战的玩家事先要做好万全的准备后再开始（选择第二项就会开始战斗）。全胜后可以获得タン语条“忍法！”和“の术！”，以及气合技“忍法の构え”。

关于迷你游戏

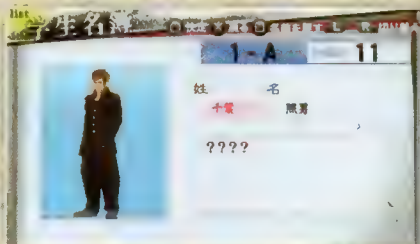
本作中的迷你游戏一共有两个，分别是麻将（麻雀）和扑克牌（ポーカー）。麻将的玩法有点类似早期的大型街机“断么九”，即在吃牌、碰牌的情况下，不能带有么九牌（注意东南西北中发白都算是么九牌），否则就会造成无番不能胡牌（一些特殊牌型除外，如清老头、混全带么等）。而扑克牌的

玩法则类似于showhand（国内又叫梭哈），但有少许区别，玩法这里就不介绍了，有兴趣的玩家可以去百度了解一下。showhand在最初就可以直接玩，但麻将必须将麻将桌子搬到“たまり场”后才可以游戏（麻将桌子可以在学校天台后或者红南一丁目附近发现）。

关于校徽的收集

本作中300枚校徽的收集算是一个不小的工程，大部分学生都会在学校各个设施内出现，将其打倒后就可以得到该学生的校徽，部分学生会出现在其它地图中，不过只要多搜索肯定能找全（注意将学生打倒后要立刻去拾校徽，如果等学生自己爬起来逃走的话那么校徽也会消失，想要获得就必须切换场景后再打一

次），部分学生要达成一定条件后才会出现，以下就是本作中所有特殊学生出现的条件。



| | | |
|------|--------------------|--------------------------------------|
| 1-A班 | 北条毅力 | 6月到9月前往游泳池内可以找到他，注意被其逃走的话该周目就无法再得到了。 |
| 1-A班 | 千叶照男 | 1-A班的所有学生校徽全部集齐后，3月在校门前发生事件 |
| 1-C班 | 西森 一 / 前田大智 / 三好 树 | 7月的事件后前往体育场的最北边角落 |
| 2-A班 | 诸星总一郎 | 触发喧哗俱乐部的事件后与其进行战斗 |
| 2-B班 | 野岛贵一 / 细川隼一 | 9月发生红北事件后在校门出现 |
| 2-C班 | 柿崎大二郎 | 9月触发系列条件后与其对战 |
| 3-B班 | 鬼岛耕平 | 触发与他的相关事件 |

喧哗俱乐部

①完成该系列的相关事件需要将剧情至少进行到1周目的11月份（注意1周目必须要有泽村爱的相关剧情，否则不会出现）。

②达成上述条件后进入红南二丁目的酒吧内，在吧台会出现剧情点，进入后会与诸星总一郎战斗，注意他会使用绝对回避的必杀技，很容易躲开玩家的攻击，多使用投掷系攻击打他，胜利后获得他的校徽和电话。

③再次进入后会与100人连续战斗的事件（前99个是杂兵，

最后是诸星），全部打倒后获得气合技“片手气功波”。

④完成后再次进入酒吧可以选择“喧哗俱乐部·极”，该战斗模式杂兵会无限增援，直到玩家力尽为止。

⑤如果带小弟前来的话可以选择“喧哗俱乐部·双”模式，该模式可以携带小弟出战，不过挑战的人数也上升到200人，通过后可以获得气合技“两手气功波”。

⑥2周目没有剧情限制，游戏开始后即可进入酒吧挑战。

关于退学事件和警察事件

退学事件和警察事件关系到教师蜂屋茂和警察菊永洋平的超气合技“不知火”以及“破坏的狂拳”的习得方法，不过想要达成还是比较困难的，而且在达成后会直

接导致游戏结束，因此建议玩家在2周目开始后直接挑战该事件（1周目的话实力不够打过蜂屋茂）。完成该事件的步骤如下：

退学事件

①在学校里殴打任意老师或警察就会被捕（不用反抗直接让其带上手铐），接着会发生被蜂屋茂训话的剧情，反复三次后就会被停学并学会あいさつ技“お辞儀”。

②停学期间学校是不能进入的，在接到千叶的短信后按照要求来到红南神社，在右边的墙上可以找到“反省してます”的タン语条。

③接着进入任意一个たまり场后进入技装备选项，然后在タン语设定内的“あいさつ”里面设定为“反省してます”，再进入其他的选项内设定“あいさつ”为“お辞儀”。

④完成以上步骤后前往学校与学校大门前的蜂屋茂老师对话即可重新返校。

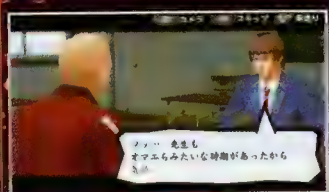
⑤再次按照步骤1殴打老师，三次

后再次被停学并习得ワビ入れ技“土下座”。

⑥根据提示，在ベに花台団地の公園滑梯上找到タン语“ごめんなさい”，在红南一丁目公园的水龙头边找到タン语“ゆるしてください”，在红南三丁目地图的右上角角落的墙内找到タン语“もうしません”。

⑦依旧进入任意一个たまり场后进入技装备选项，然后在タン语设定内的“气合技コンボ1、2和3”里分别装备上“ごめんなさい”、“ゆるしてください”、“もうしません”。接着进入连续技内将“气合技コンボ1、2和3”全部都装备上“土下座”，这样回到校门与蜂屋茂对话可以获得原谅并习得气合技“DOGEZA”。

⑧再次殴打老师3次后会与蜂屋茂战斗，胜利后可以避免退学并学会他的超气合技“不知火”，不过要注意他的实力非常强，避免退学后再次殴打老师或警察1次就会直接被退学并回到标题画面。



警察事件

①前往学校外的地方殴打警察，然后坚持到第10个警察增援后再次被逮捕被打倒（第10个警察的衣服颜色很深，而且背后有个红南警察的字样）。

②完成以上条件后进入学校，在学校里侧门内可以找到警察菊永洋平，与其战斗并胜利就可以得到他的超气合技“破坏の狂拳”，其实玩过1代的玩家都会知道，他和蜂屋茂实际上都是1代里的角色，在本作成为了教师和警察，难怪菊永洋平会说看到主角就想到了以前的自己。



全技能一览

| 连续技类 | | |
|-----------------|----|------|
| コンボ1、コンボ2和コンボ3类 | | |
| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
| 素人左フック | ★ | 初期 |
| 素人右フック | ★ | 初期 |
| デンプシーロール | ★★ | LV30 |
| チョップ | ★ | 初期 |
| ストレート | ★☆ | LV8 |
| 素人ストレート | ★ | 初期 |
| 右中段正拳突き | ★☆ | LV20 |
| 左中段正拳突き | ★☆ | LV18 |
| 右掌底 | ★☆ | LV12 |
| 左掌底 | ★☆ | LV9 |
| 右アッパー | ★☆ | LV14 |
| 左アッパー | ★☆ | LV13 |
| 右ボディブロー | ★☆ | LV19 |
| 左ボディブロー | ★☆ | LV15 |
| 右ピンタ | ★ | LV18 |
| 左ピンタ | ★ | LV16 |
| 右エルボー | ★★ | LV28 |
| 左エルボー | ★★ | LV26 |
| 右ネコパンチ | ★☆ | LV11 |
| 左ネコパンチ | ★☆ | LV8 |
| 右ミドルキック | ★☆ | LV12 |
| 左ミドルキック | ★☆ | LV14 |
| ロシアンフック | ★★ | LV16 |
| 高速ストレート | ★★ | LV33 |
| 喧嘩ストレート | ★☆ | LV6 |
| ジャドアッパー | ★★ | LV36 |

| | | |
|--------------|-----|------|
| ハートブレイクバズーカ | ★★☆ | LV37 |
| 鼓膜破り | ★★ | LV10 |
| モンゴリアンチョップ | ★★ | LV20 |
| 逆水平チョップ | ★☆ | LV3 |
| 右脳天唐竹割り | ★ | LV7 |
| ローリングソバット | ★☆ | LV19 |
| ハイキック | ★★ | LV23 |
| カカト落とし | ★★☆ | LV29 |
| ハンマーナックル | ★★ | LV12 |
| 右ローキック | ★☆ | LV5 |
| 左ローキック | ★☆ | LV10 |
| ヤクザキック | ★☆ | LV7 |
| 頭ツッコミ | ★ | LV5 |
| はたきツッコミ | ★☆ | LV9 |
| けんこつパンチ | ★☆ | LV6 |
| パンザイ | ★☆ | LV21 |
| 足拂い | ★☆ | LV13 |
| デムカオ | ★☆ | LV17 |
| 穿り腿 | ★★ | LV27 |
| 雄たけびシュート | ★☆ | LV8 |
| ショートボディブロー連打 | ★★ | LV25 |
| ワンツーストレート | ★★ | LV22 |
| 左右蹴り | ★★☆ | LV26 |
| 2段キック | ★★ | LV30 |
| 連続張り手 | ★★ | LV23 |
| 片手往腹ピンタ | ★★ | LV16 |

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|------------|-----|------|
| 踏み込みアッパー | ★☆ | 初期 |
| アゴ掌底 | ★☆ | LV10 |
| カエルアッパー | ★★☆ | LV26 |
| から上げエルボー | ★★ | LV13 |
| 飛び膝蹴り | ★★☆ | LV19 |
| 金的蹴り上げ | ★★☆ | LV31 |
| バック宙キック | ★★☆ | LV33 |
| ロケットキック | ★★☆ | LV23 |
| 里拳 | ★★ | LV14 |
| 強烈ボディブロー | ★★ | LV3 |
| 強烈正拳突き | ★★☆ | LV17 |
| 大振りピンタ | ★★ | LV25 |
| ぐるぐるパンチ | ★★☆ | LV32 |
| 両腕回轉パンチ | ★★☆ | LV36 |
| 後ろ蹴り | ★★☆ | LV21 |
| ブラザリアンキック | ★★☆ | LV25 |
| 顔面膝蹴り | ★★ | LV30 |
| 後ろ回し蹴り | ★★☆ | LV27 |
| 浴びせ蹴り | ★★☆ | LV6 |
| 側轉肘 | ★★☆ | LV37 |
| ドロップキック | ★★☆ | LV11 |
| 延髄切り | ★★☆ | LV38 |
| ジャンピングアッパー | ★★☆ | LV32 |
| 蛙飛び頭突き | ★★☆ | LV24 |
| 氷柱割 | ★★☆ | LV29 |
| 打ち上げアッパー | ★★ | LV15 |
| 大きく前へならえ | ★★☆ | LV19 |
| 全力パンチ | ★★☆ | LV28 |
| シバタ | ★★☆ | LV34 |
| フロントキック | ★☆ | LV3 |

立ち技类

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|----------|----|------|
| ストンピング | ★ | 初期 |
| ダウン蹴り | ★ | LV4 |
| エルボードロップ | ★☆ | LV11 |
| ヒップドロップ | ★☆ | LV26 |
| ニードロップ | ★★ | LV33 |

背後攻击技

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|---------|----|------|
| 背后にエルボー | ★ | 初期 |
| 背后に里拳 | ★ | LV5 |
| 背后にキック | ★☆ | LV16 |
| 背后蹴り上げ | ★☆ | LV24 |

空中攻击技

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|--------------|----|------|
| ジャンプドロップキック | ★ | 初期 |
| ヒーローキック | ★☆ | LV23 |
| ジャンピングキック | ★ | LV6 |
| ジャンピングニー | ★☆ | LV17 |
| フライングボディアタック | ★★ | LV31 |

気合技类

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|----------|----|------|
| ラリアット | ★ | 初期 |
| ダッシュユタクル | ★ | LV4 |

| | | |
|--------------|-----|------|
| ぶちかまし | ★☆ | LV13 |
| ダッシュフロントキック | ★☆ | LV21 |
| フライングクロスチョップ | ★★ | LV29 |
| レックラリアット | ★★ | LV35 |
| 両手ググルパンチ | ★★☆ | LV38 |
| スライディングキック | ★ | LV3 |
| ダッシュ突突 | ★☆ | LV9 |
| ランニングシュート | ★ | LV4 |

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|-----------|----|------|
| 押し倒しタックル | ★ | 初期 |
| ダイビボディプレス | ★☆ | LV15 |
| ネックブリーカー | ★☆ | LV27 |

顔面技系

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|--------|----|------|
| 顔面パンチ | ★ | 初期 |
| ボディブロー | ★ | LV7 |
| 頭突き | ★☆ | LV11 |
| 一本足頭突き | ★☆ | LV24 |
| ボディ膝蹴り | ★☆ | LV18 |
| 顔面膝蹴り | ★☆ | LV30 |
| ピンタ×2 | ★ | LV7 |

顔面代官系

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|-------------|-----|------|
| 激しくボディブロー | ★ | 初期 |
| 激しくナックルアロー | ★☆ | LV13 |
| 激しく一本足頭突き | ★☆ | LV19 |
| 頭突き乱打 | ★★ | LV25 |
| 厳しくピンタ | ★☆ | LV4 |
| 厳しくピンタ乱打 | ★★ | LV35 |
| ボディ膝乱打 | ★★ | LV31 |
| 激しく顔面膝蹴り | ★☆ | LV22 |
| ジャイニングウィザード | ★★ | LV36 |
| 金的 | ★★☆ | LV39 |

顔面技系

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|-------------|-----|------|
| 素人投 | ★☆ | 初期 |
| 发掴み投げ | ★☆ | LV2 |
| 一本背負い | ★☆ | LV9 |
| Fスプレックス | ★☆ | LV14 |
| ジャイアントスイング | ★★ | LV20 |
| パワーボムホイップ | ★★ | LV24 |
| モンキーフリップ | ★★☆ | LV28 |
| 垂直落下式プレッシャー | ★★☆ | LV34 |
| 四方投げ | ★★☆ | LV35 |
| DDT | ★★☆ | LV27 |

顔面技系

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|-------------|-----|------|
| 里投げ | ★☆ | 初期 |
| ジャーマンスプレックス | ★★☆ | LV22 |
| アトミックドロップ | ★★ | LV10 |
| 変形エアプレッシャー | ★★☆ | LV30 |

馬鞍り技

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|----------|----|------|
| パンチ | ★ | 初期 |
| ワンツーパーンチ | ★☆ | LV5 |
| 頭突き | ★☆ | LV3 |
| 頭部破壊 | ★☆ | LV15 |
| ハンマーパンチ | ★☆ | LV28 |
| 往腹ピンタ | ★☆ | LV22 |

顔面技系

| 技能名称 | 威力 | 习得等级 |
|--------|-----|------|
| 強烈パンチ | ★☆ | 初期 |
| パンチ連打 | ★★☆ | LV34 |
| 強烈頭突き | ★☆ | LV7 |
| 頭部完全破壊 | ★★ | LV21 |
| 強烈ハンマー | ★★ | LV29 |
| 電気アーマ | ★★☆ | LV36 |

顔面技系

| 技能名称 | 习得等级 |
|----------|------|
| うんこ座り白虎型 | 初期 |
| うんこ座り青龙型 | LV8 |
| うんこ座り玄武型 | LV17 |
| うんこ座り朱雀型 | LV25 |
| ブリッジ | 初期 |
| 体育座り | 初期 |

文 乌冬



系统篇

角色创建

选择新游戏时系统会要求玩家创建代表自己的角色。自创角色可以自定义的项目包括了名字、性别、外貌、声音与技能。前几项都是通过直接选择的方式来决定，比较特别的则是技能。自定义技能时系统会让玩家先选择出生地，然后再向几道题目，通过玩家的出生地和回答答案来决定自创角色的技能。不过其实大部分技能都可以随意更换，只有一

根据玩家的答案和所选出生地，得出的专用技能搭配共有右上表格几种情况。打个比方，如想获得「ニュータイプ技能」，就必须在リーボコロニー到オノコロ島～コロニーメンデル，然后再在提问中多选正数的答案。当正数达到一定的数值后自创角色就会携带「ニュータイプ技能」。同理，如果要获得强化人回技能的话，就得多选负数答案。另外要注意的，正数数和负数会互相抵消，而0为不加不减。一旦选错或者正数抵消的话是那种技能就无法得到的。这样创造出角色就是普通人类，只能使用一般技能。

虽然“《高达 战争》系列”在第四作《高达 激战宇宙》画上了句号，不过系列并没有因此而完结，而是以《高达 突击幸存者》的新姿态重生。本作在上个系列基础上新增了《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》这些新时代作品，并加入了三人小队和机体开发等新系统，同样值得推荐给热爱《高达》动画和动作游戏的玩家。

高达 突击幸存者

ACT

日版 | 1-4人

| 出身地 | 正数达到一定数值 | 负数达到一定数值 |
|-----------------|-----------|----------|
| リーボコロニー～ブッホコロニー | ニュータイプ | 強化人間 |
| オノコロ島～コロニーメンデル | コーディネーター | ブースデッドマン |
| ワルジス～ロシア | ガンダムマイスター | 袖技 |

| 问题 | 答案 | 加减值 |
|---|--|---------------|
| 敌袭により、司令部は坏灭。现场は混乱し、あなたが指揮を執らなくてはならない状況になってしまった。さて、どのような作戦を提案し危機を脱出するか？ | A. 部隊を二つに分けて敵を挟み打ちにする。 B. 真正面からの力勝負 C. 全軍に退去命令 | 2 -2 0 |
| 人類は地球と言う揺りかごから巣立ち月やコロニーそして木星にまで生活の場を拡大し続けている。宇宙はあなたにとってどのような所か？ | A. 果ての無いフロンティア B. 墓場 C. 广大な資源地 | 2 -10 0 |
| 慣れない戦場、敵の数は不明。視界も悪い厳しい状況で僚機が行動不能になってしまった。あなたならどうする？ | A. 危険を承知で助けに向かう B. 周囲の友軍に助けを求める C. 僚機の事は諦める | 2 0 -10 |
| 長く続いた戦争で優秀なパイロットを失い、軍の上層部は学生を補充として送り込んできた。初陣に怯えている新兵にあなたはどんな声をかける？ | A. 優しく励ます B. 声はかけず、无視する C. あえて厳しい事を言う | 0 -1 2 |
| 正体不明の敵機が戦場に現れた。正体不明機は友軍をなぎ倒し真つ直ぐこちらに向かってくる。あなたはどうする？ | A. とにかく逃げる B. 接近戦で受けて立つ C. 距離を取って牽制射撃を行う | -1 0 2 |
| 日ごろの活躍が認められ小隊長に昇進する事になった。隊長として作戦に参加する上で必要と思われる資質を次の中から一つ選べ。 | A. 圧倒的なカリスマ性 B. どんな時でもぶれる事のない意思 C. 誰にも負けない操縦技術 | 1 2 0 |
| 戦線が分断され、あなたは敵陣で孤立无援の状況におかれてしまった。この状況で頼るべきものは何か？ 次の中から一つ選べ。 | A. 運 B. 愛机 C. 己の腕 | 3 0 -1 |
| 技術開発者から機体性能に関して意見を求められた。あなたが機体に望む事は何か。次の中から一つ選べ。 | A. どこにでも出撃できる汎用性 B. 圧倒的なパワーとスピード C. 10年は戦える頑丈さ | 0 1 -2 |
| 异动命令が下り、良い噂の聞かない上官の部隊に配属となってしまった。非道的な作戦を提案する上官にあなたはどのように対応する？ | A. 命令を无視する B. 上官命令ならば従うのみ C. 上官に讲义する | 3 -3 1 |
| 敵軍の猛攻を前に前線は崩坏、司令部は早々に退却してしまう。无伤であつたあなたの部隊が退却戦を指揮する事になった。こんな時、どう立ち回る？ | A. 隊の后方を指揮し、追ってくる敵を防ぐ B. 动摇している本隊を指揮する。 C. 先行し、司令部と連絡をとる | 2 0 -1 |
| 戦場で负傷した敵兵を見つけた。彼は名の知れたパイロットで、あなた自身も何度も戦場で戦ったことのあるライバルである。あなたならどうする？ | A. 捕虜として連れ帰り手当てる B. 危険を承知で敵軍に連絡を取る C. そのまま會て置く | 2 1 -5 |
| 敵軍の捕虜となつてしまった。相手は捕虜協定を守らず、捕虜に対して过酷な取調べを行っているという噂もある。あなたならどうする？ | A. 脱出の機会を窺う B. 敵軍に寝返る素振りをする C. 覚悟を決める | 2 -1 0 |
| パーソナルカラーを指定できるだけの活躍が認められた。选择できる塗料の種類は少ないがあなたはどれを選ぶ？ | A. 力強さを感じる【青】 B. 素早い動きが出来るような【赤】 C. チームワークが発揮できそうな【黒】 | -1 3 0 |
| 僚機と同じく大切なパートナー、オペレーター。彼女達の指示が無ければ任務の成功率は大きく下がる。あなたが彼女達に一番求める要素、資質は何か。 | A. 危機管理と状況把握能力 B. 客観的かつ明了な説明能力 C. 笑顔と癒し | 0 -1 3 |
| 厳しい訓練を耐え抜き、ついにパイロットとして戦場へ出る日がやってきた。その際、勤務先の部隊を3つ提示された。どこを選ぶ？ | A. 敵の動きを探る偵察部隊 B. 常に軍の前線に立つ強襲部隊 C. 専門的な機械や技術を扱う特殊部隊 | 2 -2 1 |
| 戦局は互いに決め手を欠き、泥沼の長期戦に陥ってしまった。そんな中、あなたの部隊に対し好条件で里切りの誘いがきた。あなたならどうする？ | A. 誘いに乗る B. きっぱりと断る C. 二重スパイを演じ、情勢を見極める | -3 1 0 |

| | | |
|---|----------------------------|----|
| 过酷な宇宙に生活の場を移しはじめた人類。この新たな環境に適応すべく人類は進化していくとあなたは信じているか? | A. 信じている | 2 |
| | B. 信じていない | -1 |
| | C. 私自身が人類革新の体现者 | -5 |
| 戦闘では3機1組の小隊編成を基本とする。あなたの背中を守る仲間とはどのような存在か。 | A. 頼りになる同僚 | 2 |
| | B. 邪魔なだけ | -2 |
| | C. 守ってくれる存在 | -1 |
| パイロットとしての技量は確かなものをもっているが、精神面が脆い仲間から退役の相談を受けた。あなたはどのように接する? | A. 無理を言って引き止める | -1 |
| | B. 迷いは死に繋がるので退役を勧め | 2 |
| | C. 上官に相談する | 0 |
| あなたが優れていると思う能力を次の中から一つ選べ | A. 射撃技術 | 1 |
| | B. 格闘技術 | -1 |
| | C. 操縦技術 | 0 |
| 入隊以来音楽を共にしていた亲友が生きて归れるかわからない激戦地へと派兵される事になった。覚悟を決めている亲友へ向けてあなたは何をします? | A. 黙って握手をかわす | 2 |
| | B. 神に祈る | -2 |
| | C. お守りとして自分の大切なものを預ける | 1 |
| 友軍の中に生き急ぐかのように無謀な戦いをする者がいた。その者を前にあなたはどうする? | A. 見殺しにしないよう、フォローに回る | 1 |
| | B. その仲間より目立つ活躍をする | 0 |
| | C. 近づかず、黙って見守る | -2 |
| 戦場に到着した。まず最初にあなたは何をします? | A. 深呼吸をする | 0 |
| | B. 敵を探す | -1 |
| | C. 仲間を探す | 1 |
| 新しい仲間と小隊を組むことになった。あなたのポジションはどれ。 | A. やはり自分は指揮官 | 2 |
| | B. 何が何でも突撃要員 | -1 |
| | C. 后方支援に徹する | 0 |
| 一番亲しかった友人が自分の目の前で軍を裏切った。あなたならどうする? | A. ただ、黙って見送る | 2 |
| | B. 上官に報告する | -1 |
| | C. 里切り者には報いを | -5 |
| いがみ合っている上官が2人いる。彼らから同時に重要な任務を頼まれてしまった。あなたはどのように? | A. 事情を説明して一つずつ行う | 1 |
| | B. 逃げ出す | -3 |
| | C. 平行してひっそりとする | 0 |
| パイロットとしての腕は確かだが性格に問題があり小隊内の和を乱す者がいる。あなたはその者の上官に当たる。どのような対処をする? | A. 心を鬼にして【修正】を行う | 1 |
| | B. やりたいようにさせる | 0 |
| | C. 上官に相談する | -1 |
| 劣勢を強いられた状況下、難攻不落の敵本拠地に対し全滅覚悟の突撃命令が下された。無謀とも言えるこの作戦に対しあなたは何を思う? | A. 黙って従う | -2 |
| | B. 正直な思いを指揮官に伝える | 2 |
| | C. 脱走する | 0 |
| 進軍ルートが二つ見つかった。近道だが敵と遭遇しやすいルート遠回りだが比較的安全なルート必ずしも遠回りすれば安全に辿り着けるではない。さて、どちらのルートを通るか? | A. 敵との交戦を覚悟し最短ルートを進む | -1 |
| | B. 安全を重視し遠回りして進む | 1 |
| | C. しばらく留まり様子を見よう | 0 |
| 絶体絶命の状況にある軍に救世主ともなりうる最新鋭の機体が完成した。圧倒的な性能を誇るがこの機体は一機しかない。この機体に対して何を思う? | A. 戦争が機体の性能の良し悪しで決まる訳がない | -5 |
| | B. 何としても搭乗したい | -1 |
| | C. 自軍の要。絶対に守り抜く | 1 |
| あなたにとって得意な戦場はどこか。次の中から一つ選べ。 | A. 宇宙 | 2 |
| | B. 地上 | -3 |
| | C. 海中 | -2 |
| 敵の奇襲に遭い、退路を塞がれてしまった。味方の救援は期待できず、自力で切り抜けるしかない。あなたならどうする? | A. 力押しで道を開く | -1 |
| | B. 力ずくで逃げる | 1 |
| | C. 可能な限り敵と戦いつつ、新たな脱出方法を考える | 0 |
| 敵の大军に対し、少数の部隊で挑む事になった。敵軍はこちらとの戦力差に油断しているようだ。こんな時次の中から取るべき戦術を一つ選べ。 | A. 夜襲を仕掛ける | 1 |
| | B. 地形を利用したゲリラ戦 | 0 |
| | C. 玉碎覚悟の特攻 | -2 |
| 自機に新たな機能を追加できる。次の中から一つ選べ。 | A. 防御力は落ちるが、変形できる機能 | -1 |
| | B. 機動性は下がるが、ビーム兵器を無効化できる装置 | 2 |
| | C. 取り扱いが難しい遠隔操作可能なビーム兵器 | 2 |
| 救難信号を受けて収容した民間船には、敵陣営の最重要人物が乗っていた。上官はその要人を交の道具にしようとしているがあなたはどうか考える? | A. 戦争終結こそが最重要課題なので口は出さない | -1 |
| | B. 卑怯な手は使うべきではないので脱出させる | 2 |
| | C. 特に何も思わない | -5 |

| | | | | |
|------------|---------|-----------|----|----|
| PILOT EDIT | 名前 | カスタムパイロット | 性別 | 男 |
| | 出身地 | モラリア | | |
| | 体力 | 21 | 反応 | 21 |
| | 射撃 | 26 | 機動 | 28 |
| | 格闘 | 34 | 技量 | 34 |
| | 命中 | 28 | 感知 | 17 |
| | 防御 | 24 | SP | 40 |
| 出陣地 | OUTPOST | 神技 | | |
| 適性検査 | EXCEL | 素敵 | | |
| | | 不屈 | | |
| | | VOICE 02 | | |

初期パラメータが決定しました。

战斗操作

| 動作 | 操作方式A | 操作方式B | 操作方式C | 备注 |
|--------|--------|---|-------|-----------------------------------|
| 移動 | 方向鍵 | 方向鍵 | 滑杆 | 连续输入同个方向两次为冲刺, L+↑↑为急速上升, L+↓↓为急降 |
| 切换锁定目标 | 滑杆 | 滑杆 | 方向键 | ↑和↓为切换不同级的锁定目标, ←和→为切换同级的锁定目标 |
| 主武器 | ○ | □ | □ | 长按为预测射击 |
| 格斗武器 | △ | △ | △ | 可结合冲刺使用 |
| 副武器 | □ | R | ○ | — |
| 跳跃 | X | X | X | — |
| 防御 | L | L | L | 防御中机体可做前方和两侧的移动 |
| 锁定 | R | ○ | R | — |
| 蓄力射击 | L+○ | L+□ | L+□ | 消耗一格SP槽 |
| 蓄力格斗 | L+△ | L+△ | L+△ | 消耗一格SP槽 |
| 蓄力冲刺 | L+X | L+X | L+X | 消耗一格SP槽 |
| 切换主武器 | L+□ | L+R | L+○ | — |
| 锁定换区点 | L+R | L+○ | L+R | 接近换区点可换区 |
| 变形 | X+□ | X+R | X+○ | — |
| SP技 | ○+△ | □+△ | □+△ | 消耗一条SP槽 |
| 超级模式 | L+○+△ | L+□+△ | L+□+△ | 消耗两条SP槽 |
| 菜单 | START | 战斗に戻る(回到战斗)、視点変更(切换追尾视角和第一人称视角)、BGM変更(改变战斗音乐)、全体地图・战斗ログ确认(确认战场的区域构成以及通讯员所发出的指示)、作战中断(回到主菜单) | | |
| 僚机指示 | SELECT | 方向键对应僚机1, ○、X、△、□对应僚机2, GRP=格斗, SHT=射击, SPA=SP技, DEF=防御, REP=回复(锁定补给点时) | | |

战斗界面解说



- ① 战场地图与地图、关卡的区域构成。玩家操作的区域可以互相通过。区域内的圆点表示该区域所停留的单位，其中黄色表示友军，蓝色表示敌军。
- ② 雷达。其中蓝色箭头表示自机，蓝色圆点表示僚机和友军，红色圆点表示敌军，黄色圆点表示换区点，S表示补给点。
- ③ 自机与僚机的状态。蓝色圆点表示HP，黄色圆点表示SP。自机与僚机两方格表示当前僚机下的状态。
- ④ 锁定目标。表示当前锁定的对象，游戏的圆点与锁定目标的移动，另外锁定的标志下方向的数字表示自机与僚机目标的距离，正下的标志表示锁定目标的种类。
- ⑤ 锁定目标的HP与名称。名称下方的黄色圆点表示僚机对象的HP，如果是具有防御罩的机体，在HP下方还会有一条用来表示防御罩耐久力的黄色槽。
- ⑥ 时间。任务的进行时间，没有时间倒数的情况下，即为0。
- ⑦ 重要目标HP。当前区域重要目标的耐久力，其中黄色表示友军，红色表示敌军。
- ⑧ 主武器与副武器。当前使用主武器的名称，其中主武器和副武器用数字表示武器的种类，右面的数字表示武器威力，括号内为武器的攻击力进入锁定状态。
- ⑨ 副武器与弹药数。当前副武器的名称，弹药数。其中弹药数表示武器的弹药数。
- ⑩ 僚机耐久。装备有盾牌的机体，在防御罩被击破时，耐久力会减少。当耐久力为0时，僚机就会消失。
- ⑪ 僚机槽。当僚机槽被击破时，僚机就会消失。僚机槽被击破时，僚机就会消失。
- ⑫ 攻击准备。对友军自机的攻击准备。
- ⑬ 区域警告标志。自机靠近战斗区域的边界时的提示标志，机体已经接触边界的话标志就会变为红色。

能力说明与成长

机体和机师都有各自的能力参数，两个数值构成机体的总战斗力。机体能力可以在出击画面中进行改造，而机师能力则是根据玩家在关卡中所作的行动来

机体能力

| 项目 | 作用 |
|---------|-----------------|
| HP | 机体的耐久力，减为0时即被击坠 |
| 实弹防御 | 机体对实弹武器的防御力 |
| 光束防御 | 机体对光线武器的防御力 |
| 机动性 | 机体的移动速度 |
| スラスター出力 | 机体喷射槽的可使用时间 |
| スラスター速度 | 喷射时的速度 |
| レーダー性能 | 机体武器锁定距离的有效范围 |
| バランサー | 跳跃或冲刺时着地的硬直大小 |
| 旋回速度 | 机体移动改变方向时的速度 |

机师能力

| 项目 | 作用 | 提升方法 |
|----|------------|-----------------|
| 体力 | HP | 过关时剩余较多的HP |
| 射击 | 射击武器的威力 | 用射击武器攻击和击坠敌人 |
| 格斗 | 格斗武器的威力 | 用格斗武器攻击和击坠敌人 |
| 命中 | 各武器的命中率 | 攻击尽可能地命中敌机 |
| 防御 | 所受伤害减轻 | 防御敌人的攻击 |
| 反应 | 机动性 | 敌机出现后尽快击坠 |
| 敏捷 | スラスター出力・速度 | 多使用冲刺和蓄力冲刺 |
| 技量 | バランサー・旋回速度 | 过关时剩余较多的HP&击坠敌机 |
| 感知 | レーダー性能 | 击坠敌机 |
| SP | SP回复速度 | 多进行消费SP的行动 |

技能说明

本作中机师技能分为两种：自动技能（オートスキル）和特殊技能（スペシャルスキル）。自动技能只能在出击画面中设定，而特殊技能一般都需要满足HP低于一定程度的条件才能发动。

自动技能

| 技能名 | 效果 |
|-----------|--|
| ニュータイプ | 固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘NT/强化专用机体 |
| 强化人间 | 固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘NT/强化专用机体，濒死时能力大幅减少 |
| コーディネーター | 固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《SEED》系列的高达机体 |
| ブースデッドマン | 固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《SEED》系列的高达机体 |
| ガンダムマイスター | 固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，可以搭乘《00》系列的高达机体 |
| 神技 | 固定技能，HP以外的MS能力和体力以外的机师能力上升，搭乘无限制 |
| 冷酷 | 敌人倒地时的追加攻击伤害上升 |
| 非情 | 敌人倒地时的追加攻击伤害上升 |
| ゲリラ屋 | 行动不能系武器效果时间上升 |
| 工作员 | 行动不能系武器效果时间上升 |
| 精神力 | 超级模式以外的SP槽消费减轻 |
| 高机动 | 喷射器消费量减轻 |
| 姿势制御 | バランサー的效果上升 |
| スナイパー | 预测射击时准星的移动速度上升，附加贯通伤害 |
| 超反应 | 倒地受到伤害时一定几率回避 |
| 身轻 | 冲刺时无敌时间上升 |
| 猛打 | 接近攻击附加贯通伤害 |
| クイック | 旋回速度效果上升 |
| 强袭 | 对MS和MA以外的目标伤害2倍 |
| 感应 | NT之间的战斗伤害增加 |
| ジャンク屋 | 武器弹药增加，装填时间缩短 |
| 集中力 | SP回复速度上升 |
| 贯通 | 攻击可以贯穿防护罩 |
| 疾风 | 跳跃和冲刺时的速度上升，同时喷射槽消耗量增加 |
| 器用 | 受到行动不能系武器攻击的效果减少 |
| 冷静 | 扩散光线和照明弹一定几率无效 |
| 策敌 | 锁定距离上升 |
| 受け流し | 受到格斗攻击一定几率自动防御 |
| 捕获 | MS捕获几率上升 |

特殊技能

| 技能名 | 效果 |
|--------|------------------------------|
| 修复 | HP在50%以下时HP和盾耐久回复 |
| 应急处置 | HP在20%以下时HP和盾耐久回复 |
| 激情 | HP在30%以下时SP回复 |
| 雄叫び | HP在50%以下时SP回复 |
| 奋起 | HP在30%以下时HP回复 |
| 神秘 | HP在10%以下时HP回复 |
| 再起 | HP在30%以下时HP和SP回复 |
| 悟り | HP在10%以下时HP和SP回复 |
| 共振 | HP在30%以下时NT之间战斗伤害增加 |
| やらせはせん | HP在30%以下时一定时间无敌 |
| 错乱 | HP在30%以下时强制使用SP技，SP技伤害上升 |
| 激昂 | HP在30%以下时攻击力上升 |
| 不屈 | HP在30%以下时被击坠后复活，一定时间内无敌 |
| 铁人 | HP在99%以下时，被击坠后以1的HP复活，1秒内无敌 |
| 觉醒 | HP在30%以下时强制发动发动超级模式 |
| 革新 | HP在10%以下时强制发动发动超级模式 |
| 再强化 | HP在30%以下时强制发动发动超级模式 |
| 愤怒 | HP在30%以下时强制发动发动超级模式 |
| ヒーリング | HP在30%以下时30秒内友军HP回复 |
| 暖かな波動 | HP在30%以下时10秒内友军HP高速回复 |
| 折り | HP在30%以下时同区域内被击坠的友军以20%的HP复活 |

关于商店

过关时的分数会换算成货币，可以用来在商店购买机体、机师、技能和解锁内容等的收集要素，当满足了一定条件后商店就会增加新的商品。计划中要求的改造和装备要求的部件就能开发出新机体，为了方便查看，下面的机体获得条件一览中也会给出各机体开发计划的所需部件和要求改造的商店零件，玩家可以通过购买

全机体获得条件一览

U.C.0079地球连邦

| 机体名 | RANK | SIZE | 出现条件 | 价格 |
|-----------------|------|------|-----------------------------|--------|
| ガンダム | B | M | プロトタイプガンダム購入 | 98000 |
| プロトタイプガンダム | C | M | 陆战型ガンダム購入 | 80000 |
| ガンダム (MC仕様) | B | M | ガンダム开发 (MCコーティング+3000TP) | 110000 |
| G-3ガンダム | A | M | ガンダム (MC仕様) 出击10次 | 122000 |
| ガンダム4号机 | B | M | ガンダム (MC仕様) 出击5次 | 100000 |
| ガンダム5号机 | B | M | ガンダム (MC仕様) 出击5次 | 100000 |
| マドロック | B | M | ガンダム开发 (特殊炸药+5000TP) | 99000 |
| 陆战型ガンダム | C | M | 陆战型ジム出击3次 | 48000 |
| 陆战型ガンダム (ジム头) | C | M | 陆战型ガンダム开发 (ジャンクパーツ+500TP) | 45000 |
| ガンダムEz8 | B | M | 陆战型ガンダム出击5次+シロー・アマダ出击5次 | 62000 |
| アレックス | A | M | ガンダム开发 (チョバムアーマー+6000TP) | 116000 |
| フルアーマーガンダム | A | M | ガンダム (MC仕様) 出击5次 | 115000 |
| ガンキャノン | C | M | "ランバ・ラル特攻!" 过关 | 56000 |
| ガンキャノン量产型 | C | M | "ポケットの中の戦争" 过关 | 54000 |
| ガンキャノン量产型 (WD队) | C | M | ガンキャノン量产型开发 (高速徹甲弾+4000TP) | 66000 |
| ガンタンク | D | M | 陆战型ジム购入 | 40000 |
| ブルーデスティニー1号机 | C | M | 陆战型ジム出击5次+陆战型ガンダム出击5次 | 56000 |
| ブルーデスティニー3号机 | B | M | "星一号作战" 过关+ブルーデスティニー1号机出击5次 | 73000 |
| ジム | D | M | 最初拥有 | — |
| ジム (WD队) | D | M | ジム开发 (小型プロペラントタンク+1000TP) | 35000 |
| 陆战型ジム | D | M | "はじまりの峡谷" 过关 | 35300 |
| 初期型ジム | D | M | 陆战型ジム购入 | 37500 |
| ジム寒冷地仕様 | D | M | "星一号作战" 过关 | 38000 |
| ジム・コマンド | D | M | "ジャブローに散る!" 过关 | 39200 |

| | | | | |
|-------------------|-----|---|-----------------------------|-------|
| ジム・コマンド (宇宙仕様) | D | M | ジムコマンド出击3次 | 39200 |
| ジム・スナイパーII | B | M | ジム开发 (ロングレンジスコープ+3000TP) | 78500 |
| ジム・スナイパーII (WVD隊) | B | M | ジム・スナイパーII 开发 (予備弾倉+5000TP) | 81000 |
| ジム・キャノン | D | M | ジム开发 (特殊炸药+1000TP) | 47500 |
| ジム・キャノン (WVD隊) | D | M | ジム・キャノン 开发 (ブースター+2000TP) | 49000 |
| ボール | D | S | 最初可购入 | 19500 |
| ボールK型 | D | S | "嵐の中で輝いて" 过关 | 20000 |
| ボール (オハイオ小队) | D | S | ボール开发 (ブースター+250TP) | 21000 |
| 61式战车 | D | S | 最初可购入 | 17000 |
| Gブル | C | S | ガンダム 出击5次 | 56000 |
| バストライナー | SFS | — | "星一号作战" 过关 | 20000 |

U.C.0079 吉翁

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|---------------------|------|------|--------------------------------|--------|
| ザクI | D | M | 最初拥有 | — |
| ザクII S型 | D | M | "侦察部队扫讨作战" 过关 | 32000 |
| ザクII S型 (シヤア専用) | C | M | ザクII S型 开发 (ブースター+1000TP) | 49500 |
| ザクII 改 | D | M | ザクII S型 购入 | 32800 |
| ザクII 改 (フリッツヘルム) | D | M | "ルビコン作战" 过关 | 33200 |
| 高机动型ザク | D | M | ザクII 出击3次 | 36900 |
| 高机动型ザク改 | D | M | "海底を行くもの" 过关 | 37000 |
| 高机动型ザク后期型 | D | M | "海底を行くもの" 过关 | 37500 |
| 高机动型ザク后期型 (ビーム兵器仕様) | C | M | 高机动型ザク 开发 (エネルギーパック+2500TP) | 40800 |
| 高机动型ザク后期型 (ロバート専用) | C | M | 高机动型ザク 开发 (制御バーニア+1500TP) | 40300 |
| 高机动型ザク后期型 (ギャビー専用) | C | M | 高机动型ザク 开发 (制御バーニア+1500TP) | 40300 |
| アクトザク | B | M | ザクII 开发 (マグネットコーティング+4000TP) | 89500 |
| ザク・キャノン | D | M | ザクII 开发 (特殊炸药+1000TP) | 33000 |
| ザクII (ドアン専用) | D | M | ザクII 开发 (新型マニピュレータ+50TP) | 36400 |
| ザクI | D | M | "侦察部队扫讨作战" 过关 | 30200 |
| ザクI (ランバ・ラル専用) | D | M | ザクI 开发 (強化装甲+1500TP) | 31500 |
| ザクI (黒い三連星専用) | D | M | ザクI 开发 (小型プロペラントタンク+1000TP) | 31300 |
| ザクマインレイヤー | D | M | ザクII 出击3次+ザクI 购入 | 32800 |
| グフ | D | M | "青い巨星" 过关 | 34000 |
| グフ・カスタム | C | M | グフ 购入 | 34400 |
| グフ・フライトタイプ | D | M | グフ 开发 (ブースター+1500TP) | 37500 |
| ゾダ | D | M | ドム 出击2次 | 39200 |
| ドム | D | M | "オデッサ防卫戦" 过关 | 38000 |
| ゴッグ | D | M | "海底を行くもの" 过关 | 34700 |
| ハイゴッグ | C | M | ゴッグ 购入 | 36900 |
| ズゴック | C | M | ゴッグ 使用回数3回以上 | 38500 |
| ズゴックS型 (シヤア専用) | B | M | ズゴック 开发 (ブースター+2500TP) | 53500 |
| ズゴックE | D | M | ズゴックS型 (シヤア専用) 购入+ズゴック 出击5次 | 36900 |
| アッガイ | D | M | ズゴック 购入 | 34100 |
| ゴック | D | M | ゴッグ 购入+ "深海に潜む" 过关 | 33000 |
| ジュアッグ | D | M | ゴッグ 购入+ "深海に潜む" 过关 | 33600 |
| アッガイ | D | M | ゴッグ 购入+ "深海に潜む" 过关 | 34000 |
| ゾゴック | D | M | ゴッグ 购入+ "深海に潜む" 过关 | 33900 |
| アッグ | D | M | ゴッグ 购入+ "深海に潜む" 过关 | 34000 |
| リック・ドム | D | M | ドム 出击5次 | 38600 |
| リック・ドム (シヤア専用) | B | M | リック・ドム 开发 (ブースター+1500TP) | 72800 |
| リック・ドム (ガトー専用) | C | M | リック・ドム 开发 (全方位姿勢制御バーニア+3000TP) | 70000 |
| リック・ドムII (コロニー仕様) | D | M | リック・ドム 出击5次 | 44800 |
| ギャン | C | M | "ソロモン撤退戦" 过关 | 67200 |
| ゲルググ | C | M | "ソロモン撤退戦" 过关 | 75600 |
| ゲルググS型 | C | M | ゲルググ 出击5次 | 78400 |
| ゲルググS型 (シヤア専用) | A | M | ゲルググS型 开发 (大型ブースター+5500TP) | 110000 |
| ゲルググ (ガトー専用) | B | M | ゲルググ 开发 (全方位姿勢制御バーニア+4000TP) | 89600 |
| ゲルググ (カスベン専用) | C | M | ゲルググ 开发 (プロペラントタンク+2500TP) | 84000 |
| 高机动型ゲルググ (マツナガ専用) | B | M | ゲルググS型 开发 (プロペラントタンク+4000TP) | 86800 |

| | | | | |
|-------------------|-----|----|--|--------|
| 高机动型ゲルググ (ジョニー専用) | B | M | ゲルググS型 开发 (プロペラントタンク+4000TP) | 86800 |
| ゲルググJ | B | M | ゲルググS型 出击5次+高机动型ゲルググ (マツナガ専用) 购入 | 95200 |
| ゲルググキャノン | B | M | ゲルググ 开发 (特殊炸药+2500TP) | 98000 |
| サイコミュ高机动試験用ザク | C | M | ザクII 开发 (サイコミュ増幅装置+3000TP) | 200000 |
| ジオング | B | M | シヤア・アズナブル (0079) 出击5次 | 229000 |
| パーフェクトジオング | A | L | ジオング 开发 (新型マニピュレータ+10000TP) | 257000 |
| ケンフファア | B | M | "ルビコン作战" 过关 | 81200 |
| ブルーディスティニー2号機 | B | M | イフリート 改 出击5次 | 72800 |
| イフリート 改 | C | M | "ニュータイプの脅威" 过关+グフとドム 各 出击5次 | 53200 |
| アッザム | D | L | "オデッサ防卫戦" 过关 | 145600 |
| グラブロ | D | L | "海底を行くもの" 过关+ "深海に潜む" 过关 | 146800 |
| ビグロ | C | L | "ソロモン撤退戦" 过关+ジオン軍MS6体以上所持 | 228000 |
| ザクレロ | C | L | ビグロ 出击5次 | 203800 |
| ブラウ・ブロ | B | L | エルメス、ザクレロ 入手 | 221000 |
| エルメス | A | L | ララア・スン 购入 | 224000 |
| ビク・ザム | A | L | ドズル・ザビ 购入 | 284000 |
| アブサラスI | C | L | アイナ・サハリン 购入 | 223000 |
| アブサラスII | B | L | アイナ・サハリン 出击5次+アブサラスI 购入 | 266000 |
| アブサラスIII | A | LL | アブサラスI 和 アブサラスII 各 出击5次+アイナ・サハリン 出击10次 | 315000 |
| ヨルムンガンド | D | LL | ゾダ 出击5次 | 140000 |
| ゼーゴック | C | L | ズゴック 开发 (予備弾倉+3300TP) | 98000 |
| オッゴ | D | S | "雷鳴は魂に还る" 过关 | 33600 |
| ビグ・ラング | A | LL | ビグロ 开发 (ウエボンラック+12000TP) | 431000 |
| マゼラ・アタック | D | S | 最初可购入 | 16800 |
| ヒルドルブ | C | S | "遠吠えは落日に染まつた" 过关 | 30800 |
| ド・ダイYS | SFS | — | 最初可购入 | 10000 |
| スキウレ | SFS | — | "宇宙要塞A・パオア・クー" 过关 | 18000 |

U.C.0083 地球連邦

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|------------------|------|------|---------------------------------|--------|
| ガンダム 試作1号機 | B | M | "熱沙の攻防戦" 过关 | 441600 |
| ガンダム 試作1号機Fb | B | M | ガンダム 試作1号機 出击5次+ "策謀の宇宙" 过关 | 460800 |
| ジム 改 (沙漠戦仕様) | D | M | ジム 改 开发 (防沙装置+1000TP) | 44800 |
| ジム・キャノンII | C | M | "策謀の宇宙" 过关 | 131200 |
| ジム 改 | D | M | 最初拥有 | — |
| バワード・ジム | C | M | ジム 改 出击5次 | 80000 |
| ジム・カスタム | C | M | バワード・ジム 购入 | 100000 |
| ジム・クウエル | B | M | ジム・カスタム 开发 (ム・バブルフレーム+4500TP) | 162400 |
| ザクII F2型 (連邦軍仕様) | D | M | 最初拥有 | — |
| ゲルググM (連邦軍仕様) | D | M | "終りなき追撃" 过关 | 102400 |
| ボール 改 型 | D | S | ボール 开发 (強化装甲+500TP) | 23200 |
| ガンダム 試作3号機 | A | L | ガンダム 試作1号機Fb 出击10次+ "駆け抜ける嵐" 过关 | 953000 |

U.C.0083 迪拉茲

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|-------------------|------|------|-----------------------------|--------|
| ガンダム 試作2号機 | B | M | "観戦式強襲" 过关MS持有人在15% | 540000 |
| ザクII F2型 | D | M | 最初拥有 | — |
| ザクII F2型 (K) | D | M | ザクII F2型 开发 (防沙装置+1000TP) | 42000 |
| ザクII F2型 (ビクター専用) | C | M | ザクII F2型 开发 (ブースター+2500TP) | 78400 |
| ドム・トローベン | D | M | 最初拥有 | 45900 |
| ドム・トローベン (K) | D | M | ドム・トローベン 开发 (防沙装置+1000TP) | 46400 |
| リック・ドムII | C | M | ドム・トローベン 出击2次 | 73600 |
| ザメル | C | L | ドム・トローベン (K) 购入 | 116400 |
| ゲルググM | D | M | "宇宙の蜻蛉" 过关 | 102400 |
| ゲルググM (シマ専用) | B | M | シマ 出击5次+ゲルググM 出击5次 | 136300 |
| ガーベラ・テトラ | B | M | シマ 出击5次+ガンダム 試作2号機 购入 | 328000 |
| ドラッツェ | D | M | "武人の鑑" 过关 | 36400 |
| ヴァル・ヴァロ | A | L | "宇宙の蜻蛉" 过关+ビグロ 购入 | 488000 |
| ノイエ・ジール | A | LL | "星の屑作战" 过关+ガンダム 試作2号機 出击10次 | 984000 |

U.C.0087奥古

| 机体名 | RANK | SIZE | 出现条件 | 价格 |
|-------------------|------|------|---------------------------------------|--------|
| ガンダムMk-II (エウゴ仕様) | B | M | "大気圏突入" 过关 | 428800 |
| スーパーガンダム | B | M | "アクシズからの使者" 过关+ガンダムMk-II (エウゴ仕様) 出击5次 | 625600 |
| 百式 | B | M | "ジェリド特攻" 过关+ガンダムMk-II (エウゴ仕様) 出击5次 | 560000 |
| Zガンダム | A | M | "アクシズからの使者" 过关+メタス購入 | 912000 |
| Zガンダム3号机 | A | M | Zガンダム开发 (大型ブースター+10000TP) | 936000 |
| リック・ディアス (B) | C | M | 最初可购入 | 142400 |
| リック・ディアス (R) | C | M | リック・ディアス (B) 开发 (大型ブースター+TP4000) | 153600 |
| ディジェ | C | M | リック・ディアス (R) 出击5次 | 195200 |
| ジムII | D | M | 最初拥有 | — |
| ネモ | C | M | "大気圏突入" 过关 | 84000 |
| メタス | C | M | "ジェリド特攻" 过关 | 390000 |
| ド・ダイ改 | SFS | — | 最初可购入 | 10000 |
| シャクルズ | SFS | — | 最初可购入 | 12000 |
| Gディフェンサー | SFS | — | "メイルシフトローム作战" 过关 | 35000 |

U.C.0087提坦斯

| 机体名 | RANK | SIZE | 出现条件 | 价格 |
|------------------|------|------|-----------------------------------|---------|
| ガンダムMk-II | B | M | "父と子と……" 过关 | 400000 |
| ジムII (连邦军仕様) | D | M | 最初可购入 | 56000 |
| ハイザック (ティターンズ仕様) | C | M | 最初拥有 | — |
| ハイザック (连邦军仕様) | C | M | ハイザック (ティターンズ仕様) 出击3次 | 61200 |
| ハイザック・カスタム | C | M | ハイザック (ティターンズ仕様) 出击5次+"ダカールの夜" 过关 | 72800 |
| ザクキヤノン (连邦军仕様) | D | M | 最初可购入 | 56000 |
| ガルバルディβ | C | M | "グリーン・ノア" 过关 | 67200 |
| マラサイ | C | M | "父と子と……" 过关 | 116000 |
| メッサラ | B | M | "謎のモビルスーツ" 过关 | 393000 |
| アッシマー | C | M | "シンデレラ・フォウ" 过关 | 124000 |
| アッシマー (ティターンズ仕様) | C | M | アッシマー开发 (大型ブースター+3000TP) | 128000 |
| ギアブラン | B | M | アッシマー出击2次 | 291000 |
| ガブスレイ | B | M | マラサイ出击5次+ジェリド・メサ出击2次 | 295000 |
| ハンブラビ | B | M | ガブスレイ购入+ギアブラン出击2次 | 399000 |
| バーザム | C | M | "ジャミトフ暗杀" 过关+ガンダムMk-II 出击5次 | 256000 |
| パイアラン | C | M | アッシマー出击5次 | 291000 |
| バウンド・ドック (ゲーツ専用) | B | L | "生命散つて" 过关 | 450000 |
| バウンド・ドック | B | L | ジェリド・メサ出击5次 | 467000 |
| パラス・アテネ | A | M | メッサラ出击5次orバブテマス・シロッコ出击5次 | 595000 |
| ポリノーク・サマーン | B | M | メッサラ出击5次orバブテマス・シロッコ出击5次 | 512000 |
| ジ・O | A | M | メッサラ出击10次orバブテマス・シロッコ出击10次 | 924000 |
| サイコ・ガンダム | S | L | フォウ・ムラサメ购入 | 1536000 |
| サイコ・ガンダムMk-II | S | L | サイコ・ガンダム开发 (サイコミュリンクシステム+22000TP) | 4750000 |

U.C.0088奥古

| 机体名 | RANK | SIZE | 出现条件 | 价格 |
|--------------|------|------|-------------------------------|---------|
| ZZガンダム | A | M | ガンダムMk-II (エウゴ仕様) 和Zガンダム各出击5次 | 1360000 |
| フルアーマーZZガンダム | S | M | "战士、再び……" 过关+ZZガンダム出击10次 | 1520000 |
| Zガンダム (ザク头) | C | M | Zガンダム开发 (ジャンクパーツ+1500TP) | 304000 |
| ジムII | C | M | 最初可购入 (0088) | 88000 |
| ジムII (エウゴ仕様) | C | M | 最初拥有 | — |
| キャトル | A | L | "ハマーンの黒い影" 过关 | 256000 |
| メガ・ライダー | SFS | — | ZZガンダム购入 | 55000 |

U.C.0088新吉翁

| 机体名 | RANK | SIZE | 出现条件 | 价格 |
|--------------------|------|------|-------------------------------------|---------|
| キュベレイ | S | M | ハマーン・カーン购入orUC0088新吉翁机体持有数在7架以上 | 1592000 |
| ガザC | D | M | 最初拥有 | — |
| ガザC (ハマーン専用) | C | M | ガザC开发 (全方位姿勢制御バーニア+2500TP) | 110000 |
| ガザD | C | M | 最初可购入 | 120000 |
| ズサ | C | M | "宇宙の渦" 过关 | 144000 |
| ガルスJ | C | M | ズサ购入 | 168000 |
| R・ジャジャ | C | M | キャラ・スーン购入 | 264000 |
| ドライセン | C | M | "宇宙の渦" 过关 | 246000 |
| パウ (グレミー専用) | B | M | "燃える地球" 过关 | 432000 |
| パウ | B | M | パウ (グレミー専用) 出击3次 | 358000 |
| ガ・ゾウム | B | M | "燃える地球" 过关+ガザC和ザクD各出击5次 | 270700 |
| ドワッジ | D | M | 最初可购入 | 80000 |
| ドワッジ改 | C | M | ドワッジ开发 (大型ブースター+4000TP) | 93000 |
| ディザート・ザク | D | M | 最初可购入 | 88000 |
| ディザート・ザク (青の部队) | C | M | "ダカールの夜" 过关+ディザート・ザク购入 | 89200 |
| ザクIII | B | M | "燃える地球" 过关 | 352000 |
| ザクIII改 | A | M | ザクIII开发 (大型ブースター+6000TP) | 896000 |
| ザクI (タイガーバウム) | D | M | ザクI开发 (全天周モニター+2000TP) | 32400 |
| ゲルグゲ (青の部队) | C | M | ゲルグゲ开发 (防沙装置+1500TP) | 121600 |
| ゲルグゲ (マサイ専用) | C | M | ゲルグゲ开发 (防沙装置+1500TP) | 116000 |
| アッグガイ (タイガーバウム) | D | M | アッグガイ开发 (全天周モニター+2000TP) | 36400 |
| アイザック | D | M | ディザート・ザク (青の部队) 购入 | 180000 |
| ドーベン・ウルフ | A | M | "タイガーバウムの夢" 过关 | 880000 |
| ハンマ・ハンマ | B | M | マシムアー・セロ出击5次 | 400000 |
| ゲーマルク | A | M | "強き意志" 过关+R・ジャジャ购入 | 1104000 |
| カプール | C | M | "ダカールの夜" 过关 | 188000 |
| リゲルグ | C | M | "タイガーバウムの夢" 过关+ゲルグゲS型出击5次 | 270000 |
| シユツルム・ディアス | C | M | リック・ディアス (R) 出击5次 | 256000 |
| ガズアル | C | M | キャラ・スーン (強化) 购入+ガルバルディβ购入 | 99000 |
| ガズエル | C | M | キャラ・スーン (強化) 购入+ガルバルディβ购入 | 99000 |
| ジャムル・フィン | B | M | "強き意志" 过关 | 190000 |
| ゲゼ | D | M | キャトル购入 | 72000 |
| ゲゼ (マザン机) | D | M | ゲゼ开发 (ジャンクパーツ+1000TP) | 76000 |
| キュベレイMk-II (ブル専用) | A | M | エルヒー・ブル出击5次 | 1248000 |
| キュベレイMk-II (ブルツ専用) | A | M | ブルツ出击5次 | 1264000 |
| 量产型キュベレイ | A | M | キュベレイ开发 (ウエボンラック+15000TP) | 1280000 |
| クイン・マンサ | S | LL | サイコガンダムMk-II 购入+グレミー・トト出击5次+ブルツ出击5次 | 1856000 |

U.C.0093地球连邦

| 机体名 | RANK | SIZE | 出现条件 | 价格 |
|-------------|------|------|---|----------|
| vガンダム | S | M | リ・ガズイ购入orアムロ・レイ (0093) 出击5次 | 2528000 |
| vガンダムHWS | S | M | vガンダム出击10次+"宇宙の虹" 过关 | 2912000 |
| vガンダムDFF | S | M | vガンダム开发 (ウエボンラック+20000TP) | 2816000 |
| Hi-vガンダム | S | M | "vを超える者" 过关+vガンダムHWS出击25次+自创机师军阶在中将以上+MS持有率在50%以上 | 12160000 |
| ジエガン | C | M | 最初拥有 | — |
| スタークジエガン | C | M | ジエガン开发 (ミサイル誘導システム+5000TP) | 185600 |
| リ・ガズイ | A | M | "ルナツー防卫战" 过关 | 736000 |
| バックウエボンシステム | SFS | — | リ・ガズイ购入 | 50000 |

U.C.0093新吉翁

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|-----------------|------|------|--------------------------------------|---------|
| サザビー | S | L | ヤクト・ドーガ(クエス専用) 購入+ヤクト・ドーガ(ギニュー専用) 購入 | 2688000 |
| ヤクト・ドーガ(クエス専用) | A | M | "阳動作戦" 过关 | 2200000 |
| ヤクト・ドーガ(ギニュー専用) | A | M | "ルナツー制圧作戦" 过关orヤクト・ドーガ(クエス専用) 購入 | 2272000 |
| ギラ・ドーガ | C | M | 最初拥有 | — |
| ギラ・ドーガ(レズン専用) | B | M | ギラ・ドーガ开发(大型ブースター+8500TP) | 328000 |
| ホビーハイザック | C | M | ハイザック(ティターンズ仕様) 开发(ジャンクパーツ+1500TP) | 96000 |
| α・アジール | S | LL | ホビーハイザック購入+ヤクト・ドーガ(クエス専用) 出撃5次 | 4000000 |

U.C.0123地球连邦

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|---------------|------|------|------------------------------|---------|
| ガンダムF91 | S | S | "戦場での再会" 过关+ヘビーガンとGキャノン各出撃5次 | 3680000 |
| ジェガンR | C | M | 最初可购入 | 172000 |
| ジェガンM | C | M | 最初可购入 | 176000 |
| ヘビーガン | C | S | 最初拥有 | — |
| Gキャノン | B | S | "F91出撃" 过关+ジェガンR購入 | 310000 |
| ダグ・イルス(連邦カラー) | B | S | ダグ・イルス开发(チョコバムアーマー+7500TP) | 336000 |

U.C.0123十字先锋

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|-----------------|------|------|----------------------------|---------|
| デナン・ゾン | C | S | 最初拥有 | — |
| デナン・ゾン(BV仕様) | B | S | デナン・ゾン开发(チョコバムアーマー+4000TP) | 230000 |
| デナン・ゲ | C | S | 最初可购入 | 248000 |
| デナン・ゲ(BV仕様) | B | S | デナン・ゲ开发(チョコバムアーマー+4500TP) | 256000 |
| ベルガ・ダラス | B | S | "フロンティアIV襲撃" 过关 | 345000 |
| ベルガ・ギロス | B | S | "フロンティアI制圧作戦" 过关+ベルガ・ダラス購入 | 352000 |
| ベルガ・ギロス(ザビーネ専用) | A | S | ベルガ・ギロス开发(強化型バレル+15000TP) | 368000 |
| ダグ・イルス | B | S | "新たな脅威" 过关 | 339000 |
| ビギナ・ギナ | A | S | セシリー・フエアチヤイルド購入 | 390000 |
| ラフレシア | S | L | 鉄假面出撃5次+ビギナ・ギナ出撃5次 | 4768000 |

EXTRA

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|--------------|------|------|--|----------|
| ZプラスA1型 | B | M | "ベズンの反乱" 过关 | 808000 |
| ZプラスC1型 | B | M | ZプラスA1型开发(ロングレンジスコープ+5000TP) | 840000 |
| ZプラスC1/2型 | B | M | ZプラスC1型开发(エネルギーバック+6000TP) | 848000 |
| Sガンダム | B | M | "エアーズ市政防戦" 过关+ゼク・アイン購入 | 1395000 |
| ゼク・アイン | C | M | "ベズンの反乱" 过关 | 425000 |
| FAZZ | B | M | "月面の悪夢" 过关 | 960000 |
| ガンダムMk-V | A | M | "月面の悪夢" 过关+ドベン・ウルフ購入 | 1452000 |
| Ex-Sガンダム | S | M | "进化するALICE" 过关+Sガンダム出撃15次 | 1824000 |
| Ξガンダム | S | L | "vを継ぐ者" 过关 | 7054500 |
| ヘーネローベ | S | L | オデッセイア过关 | 7104000 |
| V2ガンダム | S | S | "憎しみが呼ぶ対決" 过关+ウッソ・エヴィン出撃5次+MS持有率在25%以上 | 7936000 |
| V2ガンダム(AB仕様) | S | S | V2ガンダム出撃15次 | 10720000 |
| ゴトラタン | S | S | カテジナ・ルース(強化) 出撃5次 | 10400000 |
| ガンダムLS | D | M | ガンダム(MC仕様) 开发(ジャンクパーツ+500TP) | 120000 |

SEED

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|-------------------|------|------|--|---------|
| エールストライクガンダム | B | M | キラ・ヤマト購入 | 272000 |
| ソードストライクガンダム | B | M | キラ・ヤマト購入 | 258000 |
| ランチャーストライクガンダム | B | M | キラ・ヤマト購入 | 275000 |
| ストライクルージュ | A | M | イージスガンダム出撃5次+エールストライクガンダム出撃10次 | 300000 |
| イージスガンダム | B | M | アスラン・ザラ購入 | 282000 |
| デュエルガンダム | C | M | ジン購入+イザーク・ジュール購入 | 272000 |
| デュエルガンダム・アサルトシールド | B | M | デュエルガンダム开发(ウェポンラック+11000TP) | 368000 |
| バスターガンダム | B | M | デュエルガンダム購入+"正義の名のもとにEX" 过关 | 288000 |
| ブリッツガンダム | B | M | イージスガンダム購入+"正義の名のもとにEX" 过关 | 291000 |
| ストライクダガー | D | M | 最初拥有 | — |
| メビウス・ゼロ | C | S | "終末の光" 过关 | 110000 |
| スカイグラスパー | D | S | "終末の光" 过关 | 89500 |
| カラミティガンダム | A | M | オルガ・サブナック購入 | 560000 |
| フォビドゥンガンダム | A | M | シャニ・アンドラス購入 | 573000 |
| レイダーガンダム | A | M | クロト・プエル購入 | 572500 |
| M1アストレイ | D | M | "歩むべき道EX" 过关 | 1050000 |
| プロトジン | D | M | 最初拥有 | — |
| ジン | D | M | 初期可购入 | 71600 |
| ディン | D | M | "閃光の刻" 捕獲 | 78400 |
| ディン(クルーゼ専用) | C | M | ディン开发(予備弾倉+4000TP) | 123000 |
| シグ | C | M | ラウ・ル・クルーゼ購入 | 88000 |
| ゲイツ | C | M | "正義の名の元" 过关 | 140000 |
| ゲイツ(クルーゼ専用) | B | M | ゲイツ开发(予備弾倉+4500TP) | 168000 |
| フリーダムガンダム | S | M | "終わらない明日へEX" 过关+エールストライクガンダム出撃10次+キラ・ヤマト(持有"祈り"技能)出撃5次 | 2210000 |
| ミーティア(フリーダム) | S | L | フリーダムガンダム出撃15次 | 2752000 |
| ジャスティスガンダム | S | M | "終わらない明日へEX" 过关+イージスガンダム出撃10次+アスラン・ザラ出撃5次 | 2124000 |
| ミーティア(ジャスティス) | S | M | ジャスティスガンダム出撃15次 | 2720000 |
| プロヴィデンスガンダム | S | M | "終末の光EX" 过关+ゲイツ(クルーゼ専用) 出撃10次+ラウ・ル・クルーゼ出撃5次 | 2272000 |
| バクウ | C | S | "沙塵の果て" 捕獲 | 126500 |
| ラゴウ | B | S | アンドリュー・バルトフェルド購入 | 141000 |
| グウル | SFS | — | シグ購入 | 12000 |

00

| 機体名 | RANK | SIZE | 出現条件 | 価格 |
|-----------------|------|------|---------------------------------|---------|
| ガンダムエクシア | S | M | "刹那" 过关 | 3128000 |
| GNアーマー(エクシア) | S | L | ガンダムエクシア出撃15次 | 3795000 |
| ガンダムデュナメス | S | M | "世界を止めて" 过关 | 3168000 |
| GNアーマー(デュナメス) | S | L | ガンダムデュナメス出撃15次 | 3786000 |
| ガンダムキュリオス | S | M | "二つの心" 过关 | 3213000 |
| ガンダムヴァーチェ | S | M | "終わりを待たず" 过关 | 3392000 |
| ガンダムナドレ | A | M | ガンダムヴァーチェ購入 | 2899000 |
| ガンダムスローネアイン | A | M | ヨハン・トリニティ購入 | 2720000 |
| ガンダムスローネツヴァイ | A | M | ガンダムスローネアイン出撃5次+ガンダムスローネドライ購入 | 2772000 |
| ガンダムスローネドライ | A | M | ネーナ・トリニティ購入 | 2944000 |
| アンプ | D | M | ティエレン地上型出撃5次 | 89600 |
| ティエレン宇宙型 | D | M | 最初拥有 | — |
| ティエレン地上型 | D | M | 最初拥有 | — |
| ティエレンオウツ | B | M | ティエレン宇宙型出撃5次 | 201600 |
| AEUヘリオン | D | M | 最初拥有 | — |
| AEUヘリオン(陆戦仕様) | D | M | AEUヘリオン开发(小型プロペラントタンク+1500TP) | 105000 |
| AEUイナクト(デモカラー) | C | M | AEUイナクト开发(制御バーニア+2500TP) | 173000 |
| AEUイナクト | C | M | AEUヘリオン出撃5次orエニオンフレッジ出撃5次 | 97600 |
| 指揮官用AEUイナクト | C | M | パトリック・コーラサワ購入 | 113500 |
| AEUイナクトカスタム | B | M | AEUイナクト开发(隠し腕+6000TP) | 125000 |
| イナクトカスタム・アグリッサ型 | B | M | AEUイナクトカスタム开发(ビームコーティング+8000TP) | 177000 |

| | | | | |
|--------------|---|---|--|---------|
| アグリッサ | A | L | "世界の歪みEX" 过关 | 528000 |
| ユニオンリアルド | D | M | 最初持有 | — |
| ユニオンフラッグ | C | M | ユニオンリアルド出击5次 | 105000 |
| ユニオンフラッグカスタム | B | M | "抱きしめたいな、ガンダムEX" 过关+ユニオンフラッグ出击5次or グラハム・エーガー出击10次 | 168000 |
| オーバーフラッグ | C | M | ユニオンフラッグカスタム出击5 次+グラハム・エーガー出击5次 | 164000 |
| GNフラッグ | A | M | ユニオンフラッグカスタム开发 (拟似GNドライブ+10000TP) | 2224000 |
| アルヴアトール | S | L | アレハンドロ・コーナー購入or "世界の歪みEX" 过关 | 5960000 |
| アルヴアアロン | S | M | アルヴアトール出击5次+アレハ ンドロ・コーナー出击5次 | 3840000 |
| GN-X | A | M | "抱きしめたいな、ガンダムEX" 过关 | 1760000 |

解锁内容一览

| 内容 | 价格 | 效果 | 出现条件 |
|----------------------|---------|-------------------------|------------------------|
| ゲストパイロット 成长可能 | 30000G | 各势力中的原作机师能力 可以成长 | EXTRA和EX额外的全关卡通关 |
| カスタムパイロ ット成长界限解除 | 60000G | 军阶为大佐的自创机师能 力可以成长到99 | 自创机师的军阶在大佐以上 |
| ゲストパイロット 成长界限解除 | 400000G | 各势力中的原作机师能力 可以成长到99 | 任意一原作机师的能力成长到最 大限制值 |
| カスタムパーツサ イズ制限解除 | 250000G | 部件可以无视机体类型装 备 | 获取全部部件 |
| MS、SFS下限チ ューン制限解除 | 50000G | 可以将机体的能力改造到 原始数值以下 | 自创机师的军阶在少佐以上 |

| | | | |
|--------------------------|----------|---------------------------------------|------------------------------------|
| MS上限チューン制 限解除 | 5000000G | 出击次数在10次以上的机 体可以进行突破最大限制 值的改造 | 包括EXTRA和EX在内的全关卡通关 &MS收集率在64%以上 |
| SFS上限チューン制 限解除 | 800000G | 出击次数在10次以上的SFS 可以进行突破最大限制 值的改造 | 包括EXTRA和EX在内的全关卡通关 &SFS全收集 |
| U.C. ゲストパイロ ット时代制限解除 | 700000G | UC年代的原作机师可以无 视年代出战 (SEED和00除 外) | UC年代全关卡通关 |
| U.C. ゲストパイロ ット搭乗制限解除 | 800000G | UC年代的原作机师不受机 体搭乗类型的限制 | UC年代全关卡通关 |
| U.C. MSシミュレ ーションモード开放 | 500000G | 机体可以不受卡定性限 制出战 | UC年代全关卡通关&MS收集率在 35%以上 |
| U.C. MS时代制限解 除 | 800000G | UC年代的机体可以无视年 代出战 (SEED和00除外) | UC年代全关卡通关&MS收集率在 35%以上 |
| U.C. SFS时代制限解 除 | 300000G | UC年代的SFS可以无视年 代出战 (SEED和00除外) | UC年代全关卡通关 |
| U.C. ゲストMS时代 制限解除 | 100000G | EXTRA关卡机体可以无视年 代出战 (SEED和00除外) | 全关卡通关 |
| SEED、00ミッシ ョン出击制限解除 | 90000G | 可以使用自创机师进行 SEED和00的EX关卡 | SEED和00全关卡通关 |
| ワールド制限解除 | 9000000G | 全机体和全机师可以无视 年代、地形等限制出战 | 获得前面的所有解锁内容 |
| バトルタクティク ス所持 | 0G | 获得250000G | 记忆棒里有《高达 战争策略》的 存档 |
| バトルロワイヤル 所持 | 0G | 获得200000G | 记忆棒里有《高达 沙场混战》的 存档 |
| バトルクロニクル 所持 | 0G | 获得150000G | 记忆棒里有《高达 战争编年史》的 存档 |
| バトルユニバース所 持 | 0G | 获得100000G | 记忆棒里有《高达 激战宇宙》的 存档 |
| 体验版 | 0G | 获得250000G | 记忆棒里有本作体验版的存档 |

攻略篇

攻略里准备了各年代的关卡要点。由于EXTRA关卡多为单结构地图，流程都是一路通到底，并没有太难的地方，这里就不浪费篇幅讲解了。惟一值得注意的是EXTRA里“打破碎サイズと要塞”这关，需要各年代各势力的第一关都失败一遍才会出现。

U.C.0079

はじまりの峡谷

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 击破全敌 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5倍 | 时间 | 8分钟 |

第一关的敌机以扎古和坦克为主，最初的数量只有3架，击灭初期敌机后会出现增援，注意有些敌机的出现地点在石块后面，对击破难度有一定影响，当出现这种情况时请尽快用蓄力冲刺接近。



ランバ・ラル特攻!

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 击破全敌 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5倍 | 时间 | 7分钟 |

关卡分为两个区域，区域A为杂兵战，敌机种类和上一关一样，只是地形改为沙漠，凹凸不平的沙丘和石块使搜索敌人更加困难，看不到敌人时应多用暂停时的全体地图来确认位置，有条件的话最好把机体的雷达性能也改造一下。区域B为要对付敌方的ACE兰巴·菲尔，我方则有阿姆罗的高达帮忙，兰巴的老虎实力很强，不建议贸然上前，可以让高达牵制，自机在后方进行支援，等老虎HP不多时再用SP技一口气击破。

オデッサの激戦

| | | | |
|------|---------|------|--------|
| 胜利条件 | 击破三连星击坠 | 失败条件 | 友军母舰击坠 |
| 难度 | 1.5倍 | 时间 | 13分钟 |

区域A的任务为击坠友军母舰，难度并不低，不过打点身位问题也不大，只要保证机体的移动速度就可以了，敌机分数在敌方的两遍，可以先集中火力消灭一边的敌机，这个部分没有援军，全灭敌机后就可直接进入区域B，区域B一开始就会遇到黑色三连星，不过在这里是无法击坠他们的，当他们其中一架机体的HP低于一半时就会撤退，需要在区域C进行决战，另外消灭一定数量的敌机后D区域也会开放，这里有击破敌方大型MA阿萨姆的分支任务，完成后有不少的分数奖励，不过阿萨姆的实力可不低，没有好机体时还是直接击破黑色三连星过关吧。

ジャブローに散る!

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 击破全敌 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5倍 | 时间 | 7分钟 |

目标的母舰在区域A，由于初期区域A没有敌机，战斗开始后可以直接前往，击坠母舰后友军的援军就会出现于区域A，并且胜利条件会变为击坠亚夏的夏亚专用要塞，另外除了区域A和区域B外，其他区域都有不少敌机，想赚取分数一开始可以定区域C，经过区域D到区域B，之后再回到区域A，这样就不会落下了，对付夏亚时要注意有几架杂兵机会直接攻击据点，如果补给被断对我们非常不利，最好是先将杂兵消灭后再来对付夏亚。



深海に潜む

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠潜水艇母舰
难度 Lv1 时间 12分钟

关卡前是潜水艇，由于以杂兵及水中使用机体，为了避开潜水艇机体在水中机群性下降，建议先去商店买个防水装置装上，要保护的U型潜水艇从区域B前往区域D脱离，我们要尽快和它汇合。当U型潜水艇从区域D脱离后，敌方水中MA格拉布罗登场，这时胜利条件改为击坠格拉布罗或脱离战斗区域，不管达成哪个条件，都可以回区域A和区域C把之前落下的杂兵清完再说。

ソロモン攻略戦

胜利条件 击坠母舰 失败条件 击坠友军母舰
难度 Lv1 时间 18分钟

关卡前是潜水艇，由于以杂兵及水中使用机体，为了避开潜水艇机体在水中机群性下降，建议先去商店买个防水装置装上，要保护的U型潜水艇从区域D脱离，我们要尽快和它汇合。当U型潜水艇从区域D脱离后，敌方水中MA格拉布罗登场，这时胜利条件改为击坠格拉布罗或脱离战斗区域，不管达成哪个条件，都可以回区域A和区域C把之前落下的杂兵清完再说。

エルダスのララア

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv4 时间 18分钟

消灭了区域A的初期杂兵后先前往区域D，完成敌机木乃伊的任务有额外分数奖励，接着再前往区域B切断敌军派往区域A的援兵，区域E的敌方ACE就是强入，不过它受到一定伤害后就会撤退到区域F，区域F分布着许多地雷，和敌人交手时要注意别踩到了，区域C除了有爱美女外，还有作为我方援军的高达，不过这关没有要保护高达的特殊条件，即使不刻意去保护它也不会有问题。

星一号作战

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠友军母舰
难度 Lv1 时间 18分钟

这关也有隐藏任务，当现状为1分0秒以内击坠区域B的母舰时，再在区域D的高机动型出现后的1分钟内将其击坠，这样区域I就会开放，里面有敌方的特殊部队，区域E的吉翁号可以任意放着不管，过一段时间它就会撤退到区域F，不过如果能在区域F把吉翁号击坠，那一会夏亚就会驾驶爱美女在区域G再次登场，区域G的开启方法为破坏区域D的大门，不过在区域G还不能把吉翁号击坠，当吉翁号的HP低于一定程度时会再次换区，然后在区域H进行最后的决战。



嵐の中で輝いて

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv1 时间 11分钟

由「GSM5小队」组成组成的关卡，虽然有很多区域，但都是一条道通到底，只要一路杀下去就可以了，要注意每到一区域都先把杂兵清理干净，保证有足够的SP对付ACE。

ポケットの中の戦争

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv1 时间 18分钟

由「口袋中的战争」各战役组成的关卡，和「嵐の中で輝いて」一样，只有一条路，不过稍微不同的是最后的区域E是属于原作中没有的追加战役，在把区域D的扎古II击坠前可以先到区域E赚一点外快。



偵察部隊討伐作戦

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv1 时间 18分钟

0079吉翁势力的初期关卡，只有一个区域，敌机以吉姆和坦克为主，没有ACE，全灭敌机就可过关。

青い巨星

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv1 时间 18分钟

基本上就是「ランバ・ラル特攻!」的相反关，当把区域A的杂兵和母舰全灭后，钢坦克和钢加农会作为ACE登场，最后的区域B对付高达，按照老样子先让友军把高达打到半残后，我们再上前给予最后一击就可以了。

オデッサ防衛戦

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv1 时间 18分钟

前往区域B就会遇上钢加农和钢坦克，不过按照惯例击坠它们并不会过关，而是还要打区域C的高达，区域D需要全灭区域B的杂兵才会开放，里面有一支敌人的特殊部队，属于额外奖励任务。

ジギプロ攻略作戦

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv2 时间 18分钟

两个胜利条件只要达成一个就会开启后续的任务，船坞墙壁在区域B，而钢加农在区域C，完成后区域D开放，同时胜利条件改为击坠区域D的高达，这里建议走区域B，因为还可以顺路去区域E全灭特殊部队达成额外奖励，当然想高分过关也可以两个条件都达成，最后的区域D有夏亚专用魔蟹帮忙，保护它不被击坠也有额外奖励。

海底を行くもの

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠潜水艇母舰
难度 Lv1 时间 18分钟

以潜水艇一共有两艘，分别是潜水艇区域D和区域E，然后各自往区域B和区域C移动，只要击坠其中一艘，胜利条件就会变更为到达区域A的指定地点脱离，当然也可以选择全灭敌机过关，不过击坠潜水艇后敌方援兵可不弱，第一次打建议还是以安全过关优先。

ソロモン撤退戦

胜利条件 友军母舰防卫 失败条件 击坠自机
难度 Lv3 时间 15分钟

要保护的母舰就是区域A的补给点，另外在区域B有友军遭受攻击，如果能顺便保护友军脱离就能获得额外的分数奖励，一定时间后母舰和友军会分别往区域C和区域D移动，只要再坚持完这两个区域初期任务就算完成，母舰和友军脱离后区域E开放，同时高达和大量的敌方援军出现，这时胜利条件会改为前往脱离点，全灭杂兵或击破高达，只要达成其中一个就能过关，如果要刷分可以尝试全灭杂兵。

ニュータイプの脅威

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv4 时间 18分钟

有很多分支任务的关卡，如果不想麻烦，只要直接前往区域C把高达击坠就能过关，无论做不做分支任务，都可以先前往区域B，这里有很多的杂兵，可以为后面的战斗累积足够的SP，之后前往区域C还是区域D就看个人喜好了，另外在区域E的有高达4号机和5号机，实力很强，不过击坠的奖励分数也很可观，对自己的实力有信心的话可以挑战一下。

宇宙要塞ア・バオア・クー

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv5 时间 30分钟

敌军舰队在区域B，同时有大量的杂兵和阿姆罗的高达护航，当高达的HP低于一半或经过一定时间阿姆罗就会移动到区域A，如果能在全灭敌舰前击坠他，之后的决斗他就会换乘G-3高达，全灭敌舰后可开启区域F，这里有白色木马小队在等着我们，消灭完后就可前往区域G参与夏亚和阿姆罗的决斗了，同样当阿姆罗机体的HP低于一定程度时他就会移动到区域H，追上去击破即可过关，另外过关的区域D有一艘我方母舰，保护它经过区域C脱离的话可以开启区域I，这有敌方的特殊部队，算是个隐藏的分支任务。

震える山

胜利条件 击坠杂兵 失败条件 击坠自机
难度 Lv5 时间 18分钟

吉翁版的「嵐の中で輝いて」也是一条路到底的关卡，刚开始区域是不相连的，只有把当前区域的敌机全灭，下个区域才会开放，最后的敌ACE是高达Ez-8，而我方有阿普萨拉斯III帮忙，比联邦侧的时候要轻松不少。

ルビコン作战

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

吉翁版的“ホケットの戦争”区域没有变化，只是这次要作为吉翁的一边。每个区域的任务都是敌全灭，同样区域E也是分支任务，保护好我方两架母舰可以获得额外的分数奖励。



U.C.0083

ガンダム强夺

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

消灭一定数量的杂兵后GP-02登场，不过当它的HP低于一定程度后会强制脱离，不用追求击坠。这关的额外奖励的分数在GP-01身上，只要过关时GP-01仍存活就可获得。

终わりなき追击

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

这关的能见度很差，关卡前最好把自机的雷达性能改造一下，能提高不少开敌效率。穿梭艇的位置在区域A地图的最南边，成功击坠后GP-02就会登场，并在HP低一定程度时撤退到区域B。这关GP-02也是会强制脱离的，所以应以消灭杂兵为主，争取全灭敌机过关。

熱沙の攻防战

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

母舰防卫的任务只要全灭区域A和区域B的敌机就能完成，之后区域C会开放。这关的过关方法有两种，一种是击坠区域C的LV，另一种则是击坠在LV脱离后敌军增援里的ACE机，两种方法里第一种获得的分数要高些，所以还是争取击坠LV吧，注意距离LV脱离的时限只有5分钟，要抓紧时间。

策谋の宇宙

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

这关开始可以使用GP-01了，建议用以前关卡5次获得更厉害的GP-01Fb再来，后面的关卡会轻松不少。关卡方面，友军母舰一开始就会在区域B遭到夏玛机队的包围，得赶紧赶过去支援，等母舰脱险后再回过头清理区域A的杂兵，另外这关的两艘敌方母舰上都有额外奖励，达成胜利条件前可以先击沉母舰。

ソロモンの悪梦

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

夏玛机队的是前往区域B歼灭敌军前往区域A的增援，这样补给点就基本安全了。接下来就一路杀向敌方母舰所在的区域E，其中区域C有友军的母舰，保护它不被击坠有额外的奖励，最后击坠区域E的目标母舰后进入第二部分。第二部分只有GP-02一架机，之前打杂兵积攒的SP量在这里放开手用吧。

駆け抜ける嵐

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

第二部分从区域D开始，之前的3个区域就不能进入了，新增了区域E、F、G。GP-03所在的区域E有夏玛的部队，这次夏玛换乘了运动性很高的红色角马，对付她的时候得多使用预测射击，连预测射击都不行就用SP技吧。路维·捷露被分到了区域F里，当它的HP低于一定程度时还会撤退到区域G。路维·捷露的实力很强，战斗时自机最好还是留在后方支援，让GP-03主攻，待SP满了后再上前使用SP技。

トリントン袭击

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

前期千万不能攻击敌方母舰，因为母舰一旦击坠在里面的GP-02也会被破坏。当GP-02出现后就没有顾忌了，全灭杂兵后再击坠GP-01即可过关。

ジオンの残光

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

虽然是保护穿梭艇，但关卡开始不久穿梭艇就会被GP-01破坏，之后GP-02出现，GP-01和GP-02两架机中只要其中一架的HP低于一半它们就会一起移动到区域B，在区域B如果能在GP-03击坠前将其他的敌机全灭就能获得额外奖励。

武人の鉴

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

初始胜利条件里的关卡在区域B，根据敌机的时间会有两种增援方式，一种是在30秒以内击坠，这样只有区域C和区域B有增援，第二种是30秒以上击坠，这样则是全部区域都会出现增援，对要保护的LV极为不利，所以这里应尽量争取第一种情况，要达成第一种情况对机体的机动性有一定要求，推荐去商店买热带型大盾，并优先强化冲刺方面的能力，还有关卡开始后通讯质的讲话一定要用SELECT键跳过，最后不管哪种增援方式，胜利条件都是击坠敌方母舰和GP-01，全灭敌机过关的话就可获得额外奖励。



宇宙の蜻蛉

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

敌军的主力在区域B，同时我方友军也在场，可以先消灭了区域A的杂兵再前往，这关的目标GP-01Fb相比GP-01机动性上升了不少，而且又是宇宙战场，武器命中不高的话会吃力，最好是接近后用SP技伺候，当GP-01Fb的HP低于一定程度时就会撤退到区域C，同时区域A出现敌增援，最好折返到区域A先把杂兵消灭，也顺便为区域C的战斗积攒SP。

观舰式强袭

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

这关除了要击坠敌方母舰外，还要保护友军的GP-02，关卡开始后GP-02会出现在区域C，途经区域A往区域B的方向移动，所以我们要优先清理这三个区域的杂兵，等把GP-02成功护送送到区域A就基本安全了，接着可以往敌方母舰所在的区域E移动，击坠母舰进入第二部分。第二部分只有GP-01Fb一架机，同样战斗中要以保护GP-02优先，最省心的方法就是直接用联合僚机使用SP技。

星の屑作战

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

关卡上一开始红角马就会移动到10元以上的话就能使用GP-02了，不过这里不推荐，因为GP-02的SP技为无差别攻击型，实战时会伤及友军和僚机，而且光线型的主武器对GP-03的效果也不是很好，所以还是用勇士M吧。这关的要点和联邦侧的“駆け抜ける嵐”差不多，最后的决战也是在区域G进行，GP-03有光线防护罩，用光线武器对付它会大打折扣，不过如果用勇士M的话就没有这方面的顾虑，可以让友军的路维·捷露负责缠住它，自机在一旁用主武器主攻，等SP槽满了后就放SP技。



U.C.0087

黒いガンダム

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

经过一定的时间我方的高达MK-II就会开始撤退，敌机里比较有威胁的是两架ACE机，在撤退途中会造成不少阻碍，最好是先集中僚机的火力击坠它们，高达MK-II成功脱离通讯员也会发布撤退信息，接着只要到达指定的地点就能过关，另外全灭敌机也可过关，并且还能获得额外奖励。

大气圏突入

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敌军全灭 | 失败条件 | 自机击坠 |
| 难度 | 1.5 | 时间 | 20分钟 |

区域A的难度是击坠西洛克梅萨萨，他会在敌兵少于一定数量时登场，并在HP低于一半时他就会开始往西撤退，最好是用SP技进行拦截，区域B除了杂兵外还有不少ACE机，因为击坠尊尼的机体就会过关，想赚取分数的话就要将其留到最后。

白い暗を抜けて

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv2 时间 10分钟

这关的胜利条件只需达成一个即可过关,想轻松点可以以第一个为目标。只要在区域A坚持3分30秒,HLV就会脱离。接着再到达指定的区域就可过关。第二个胜利条件中的目标在区域B,战斗经过1分30秒它就会移动到区域A来,击坠它后区域C开放。同时出现新的击坠目标,所以获得的分数也会比第二个多。另外要注意这关的许多敌机都搭乘有飞行板,武器命中不够的话打起来会非常吃力。建议重点对武器的命中进行改造或多使用预测射击。

ジェリド特攻

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv2 时间 10分钟

只有三个区域的天关,要保护的母舰在区域B。由于保护目标的奖励和目标的剩余HP挂钩,因此可以一开始前往B区支援。等母舰安全后再回头清理区域A的杂兵。最后的C区是支援Z高达对付敌方的ACE队。为了分数最大化同样是先打杂兵,最后再对付ACE机。

アクシズからの使者

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv3 时间 13分钟

这关区域B的梅萨拉、敌方母舰以及区域C的卡普斯利身上都有奖励。只要击坠其中一架ACE机亚夏就会带领他的汉布拉比小队在区域D登场。除了汉布拉比小队外,一同登场的母舰身上也有奖励。记得在全天汉布拉比小队前将其击坠。另外如果已经买了达达,那这关过关后商店里就会追加Z高达。Z高达是可以一直用到最后的机体,一定要买下。

キリマンジャロの嵐

胜利条件 バイアラン击坠 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv4 时间 18分钟

这关的战场包括了区域A、B的宇宙以及区域C、D、E、F地球。注意区域A到区域C是单向通行,想回宇宙只有使用区域E的HLV。而且使用前要把区域E的杂兵清理干净。第一次进入区域D时区域A和区域B就会相继出现敌援军。由于区域A除了要保护的母舰外就没有其他友军,所以应第一时间赶回去救援。拜亚斯留给Z高达也不会有太大的问题。击坠拜亚斯后精神力高达会在区域F出现。击坠它就可过关。

マイルシユトホーム作战

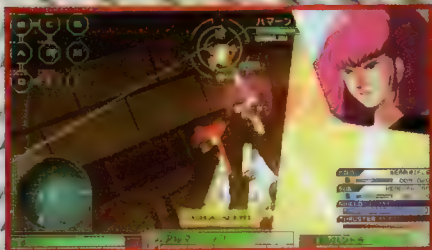
胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv4 时间 19分钟

关卡开始应先过去支援在区域C遭受方舰队攻击的友军母舰。而区域B的友军并更有保护奖励即使被击坠也不要紧,可以待会再过来。最后的目的是区域D的卡普尼,一起的还有作为友军的Z高达。不过Z高达的实力不是很强,不能太过依赖,还是联合僚机使用SP攻击会比较稳妥。

宇宙を駆ける

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv2 时间 10分钟

这关的难点在于保护高达,这里高达相比之前关卡弱了不少,而且总喜欢冲在最前面。战斗时得多留意通讯员的提示,发现Z高达有危险时要赶紧过去援助。击坠区域C的亚夏小队后,Boss铁奥和卡普尼就会在区域F出现,两架机体都会在HP低于一半时都会撤退。铁奥会和Z高达移动到区域H,卡普尼则和百式移动到区域G。由于失败条件的限制,最好先去区域H解决铁奥。另外这关是有分支任务的,出现条件为击破亚夏的小队和区域D的初期部队。这样精神力高达MK-II就会在区域I登场。击坠它有不少的额外奖励,对自己实力有信心活可以挑战一下。



グリーン・ノア

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv2 时间 10分钟

这关的奖励为全灭敌军,不过卡普尼的高达MK-II和科瓦多罗的利克·迪亚斯都会撤退。高达MK-II的撤退条件是其出现后经过45秒。而利克·迪亚斯的撤退条件则是HP降到30%以下,所以推荐按高达MK-II、利克·迪亚斯的顺序击坠。这样就不会漏掉了。

父と子と

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

区域B全灭区域A的敌机才会开放。接着敌方ACE也会登场,其中利克·迪亚斯身上有额外奖励,不过注意并不是将其击坠,而是要它存活过关才能获得。因此只要优先攻击高达MK-II就好了。

シンデレラ・ワウ

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv3 时间 12分钟

敌机里有不少是搭乘飞行板,对付它们最好的方法就是使用预测射击。另外这关过关时的精神力高达存活会有额外的奖励,所以区域C开放后要马上前往,以免被敌方ACE环了。

ムーン・アタック

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

首要任务是要确保区域C友军母舰的安全。推荐使用通过上一关后获得的亚蒂玛,开场后先放掉区域A和区域B的杂兵,直接变为MA形态前往区域C。完成初期胜利条件区域D开放,接着只要击破下面的Z高达就可过关。直接用之前打杂兵下的SP对付。

謎のモデルスーツ

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

达成初期胜利条件后,哈曼就会率领阿克西斯的大部队在区域C登场。同时Z高达所在的区域D也会开放。攻略的顺序是先去区域B。虽然这里敌人较多,但敌人都不强。最重要的还是不用在没SP的情况下就面对哈曼。等累积一定的SP后就去区域C把哈曼的加萨C和科瓦多罗的百式解决。最后再用全灭阿克西斯部队获得的SP来对付Z高达。这样额外奖励就一个不漏了。

ダカールの目

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv2 时间 15分钟

前期的战斗不算太难,注意区域B有保护友军的分支任务,对手是以阿姆罗为首的ACE小队。可以先把区域A和区域C的杂兵清完后再行前往。目标Z高达在区域D,当它的HP低于一半就会撤退到区域E,并且追加摧毁通信设施的胜利条件。

ジャミトフ暗杀

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv2 时间 12分钟

前期所有杂兵区域D有Z高达,所以只要击坠有胜算的,可以先在区域A和区域B清理了一些。再说,这关的杂兵较少,区域D的敌人都是母舰,击坠肉厚。如果有强袭技能可以事先装上,对付母舰有很好的效果。两架ACE机的能力都很强,而且还会使用SP技。不过好在卡普尼HP低于一定程度就会移动到区域D,因此可以先用SP技让卡普尼离开,待它们分开后再逐个击破。

生命散って

胜利条件 全区域解放 失败条件 友军母舰击坠
难度 Lv2 时间 20分钟

区域B的Z高达只要HP低于一定程度就会移动到区域D。这时不用急着去区域D打卡普尼和百式,可以先消灭其他区域的杂兵。击坠区域F的阿克西斯母舰后,精神力高达MK-II会出现在区域D。它身上有丰富的击坠奖励,不断实力也是超强,打不过就不用勉强了。区域D的决战和真古势力时有稍许不同,Z高达要百式和卡普尼因为HP减少而移动到区域G时才会出现在区域H出现。同时胜利条件改为击坠Z高达、卡普尼和百式三架机。卡普尼和百式由于不属于一个势力,也会互相攻击。利用这一点,我们可以等它们打得差不多了再介入。而Z高达保持之前战斗所受的伤害,只要再加个SP技就差不多了。





U.C.0088

镇魂の钟は二度鳴る

胜利条件 击坠区域B的敌人
难度 Lv1 时间 5分钟

0088的奥古可以直接使用在0087年代获得的Z高达。只要稍加改造就可以作为这个年代的主力。而ZZ高达则要高达MK-II和Z高达各使用5次才能购买。如果打算使用Z高达的话也可以顺便刷一下ZZ高达。毕竟作为这个年代的标志性机体还是很值得一用的。这关没有额外奖励。只要全灭敌机就能过关。惟一要注意的只有会使用SP技的ACE机。攻击时只要不要靠太近就可以了。

始动! ダブル・ゼロ

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 2分钟

捷多换乘ZZ高达的关卡。区域A的战斗没有难点。把哈玛·哈玛的HP削减到70%左右它就会移动到区域B。ZZ高达登场后不用急着把哈玛·哈玛击坠。因为当哈玛·哈玛的HP分别处于70%和50%时会各出现一次援军。过关前别忘了把它们也清理干净。

ハマーンの黒い影

胜利条件 击坠区域B的敌人
难度 Lv1 时间 10分钟

目标机体在区域B。同时在场的还有敌方母舰。这关的母舰会在一定时间内陆续放出敌兵。想刷分数的话可以将母舰留到最后再击坠。完成最初的胜利条件后格雷米专用龙飞和琪露的卡碧尼MK-II会在区域C登场。两架机里龙飞的实力较弱。最好是先集中火力将它击破。

ジエドー、出陣!

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 2分钟

敌方增援会在战斗分别经过1分钟、3分钟和5分钟的时候出现。后面两次增援都为有奖励分数的ACE机。所以想获得这两个奖励的话就不能太快把目标母舰击坠。

青の部队

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 2分钟

别看初期敌人都是旧吉翁的机体。它们的实力都在一般的杂兵之上。千万不能大意。击坠区域B或区域C的其中一架ACE机后。格雷米带领的新吉翁部队出现在区域D。同时胜利条件改为击坠格雷米的德莱森。这关的友军部队救不救都无所谓。倒是ACE机有额外击破奖励。可以先把全区域的敌机消灭后才前往区域D。

落ちてきた空

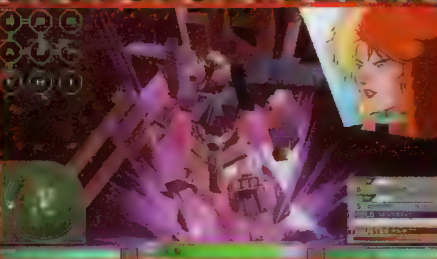
胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 15分钟

这关是镇魂钟的续关。战斗经过2分钟时母舰会移动到区域B。区域B有着大量的伏兵。放着不管的话母舰会很危险。要赶紧前往救援。等母舰从区域B脱离就可以专心完成胜利条件了。这关一般情况下是击坠区域D的扎古ザクIII就能过关。不过如果此前已经把区域C的敌方母舰击沉了的话。那完成胜利条件后区域E开放。同时胜利条件改为击坠该区域的精疲力竭高达MK-II。注意精神力高达MK-II有光线防护罩。用光线武器打起来很费劲。Z高达可以改用主武器3主攻或直接用SP技。

战士、再び

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 30分钟

这关是镇魂钟的续关。战斗经过2分钟时母舰会移动到区域B。区域B有着大量的伏兵。放着不管的话母舰会很危险。要赶紧前往救援。等母舰从区域B脱离就可以专心完成胜利条件了。这关一般情况下是击坠区域D的扎古ザクIII就能过关。不过如果此前已经把区域C的敌方母舰击沉了的话。那完成胜利条件后区域E开放。同时胜利条件改为击坠该区域的精疲力竭高达MK-II。注意精神力高达MK-II有光线防护罩。用光线武器打起来很费劲。Z高达可以改用主武器3主攻或直接用SP技。



归还

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 2分钟

这关全灭杂兵过关可获得3000G的额外奖励。碍事的ACE机就留给哈曼对付好了。我们则专心清理杂兵。最后再用积攒的SP击破ACE机。

悪意の刃

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 7分钟

区域A没有难点。全灭敌机后区域B开放。区域B的铁奥会在HP低于30%时开始撤退。虽然撤退也能过关。不过击坠的话有3000G的额外奖励。还是争取用SP技击坠它吧。

宇宙の渦

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 15分钟

相当于新吉翁视角的“宇宙を駆ける”。前期任务虽说是击坠区域B的猎犬队。实际上猎犬只有一架。完成后区域C开放。同时胜利条件改为击坠区域C的百式和铁奥。当百式或铁奥的HP低于一半时就会出现“宇宙を駆ける”的最后一幕。百式和卡碧尼在区域D对决。铁奥和Z高达在区域E对决。这时胜利条件改为到达区域A的指定地点脱出或击坠百式。铁奥和Z高达。由于三架ACE机都有击坠奖励。就算不能全部击坠。击坠一架或两架再脱出也是有赚不赔的。

燃える地球

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 15分钟

母舰会从区域A出发。经过区域B。最后在区域C脱出。我们要在这期间担任防卫工作。敌方援军分别会在战斗经过1分钟、3分钟和5分钟的时候出现。不过提早全灭敌人并不会算完成胜利条件。只能等到最后一次援军后。把捷多的Z高达击坠才能过关。

ダカールの夜

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 15分钟

从这关开始难度会逐渐上升。所以关卡开始前最好把卡碧尼给买了。卡碧尼的出现方法为购入哈曼和持有7架以上0088新吉翁的机体。不难达成。关卡方面。击坠区域D的Z高达后区域E开放。并且胜利条件变更为击坠里面的ZZ高达。和ZZ高达一起出现的还有卡碧尼MK-II。但卡碧尼MK-II并没有额外击破奖励。所以就不用浪费SP在它身上了。

タイガーバウムの間

胜利条件 击坠区域A的敌人
难度 Lv1 时间 15分钟

这关需要保护哈曼。这次她虽然不再是卡碧尼。而是龟霸。能力要低很多。千万不能将她单独置于有敌机的区域。龟霸一开始就在区域A。战斗经过2分钟后会进入区域B。期间如果已经清完区域A的敌机可以先到区域C支援友军部队。不过要注意时间。因为区域B也有很多伏兵。看时间接近2分钟就要到区域B待命了。区域B的战斗经过2分钟后龟霸就会脱离。接着只要完成胜利条件就能过关。另外如果在完成胜利条件前把区域C的卡碧尼MK-II击坠的话。那完成胜利条件后琪露兹会驾驶斐曼莎在区域E再次登场。斐曼莎有3000G的额外击破奖励。不过卡碧尼MK-II在战斗开始3分钟后就会撤退。而且那时还要保护龟霸。因此想完成这个隐藏任务就得抓紧时间。



强き意志

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv5 时间 30分钟

可以看作是前作系列的“战士”系列。区域结构和部队分布都和“战士”系列没有区别。这关除了卡碧尼外没有要保护的对象。所以区域的攻略顺序可以自由一些，并没有强制要求。区域F是帮助哈曼对付格雷米的莫曼莎，同样当莫曼莎的HP低于一定程度后就会撤退到区域G，追上去击坠即可。最后的BOSS是换乘了全装甲ZZ高达的捷多，战斗区域在H和I。前期要注意SP的管理，以免到了最后关头陷入苦战。



U.C.0093

5thルナ

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv1 时间 7分钟

击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

ネオ・ジオン追击

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv2 时间 7分钟

敌方的主力在区域E，全灭区域A的杂兵后可进入。注意带队的ACE机是这关的目标，击坠它就会过关，最好是将其他的敌机消灭后再来对付它，这样过关的分数会高一些。

ルナツー防卫战

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv3 时间 7分钟

这关的敌机以战舰为主，可以装上“强袭”技能出战。战斗效率会有不少提高，另外关卡开始后不久区域B会出现一艘绿色的母舰横贯战区，在它脱离前将其击坠可使区域D开放，里面有3架非常强的机体，想自我挑战的玩家可以一试。不过击坠可是没有奖励的哦。

宇宙の虹

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

失败条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv4 时间 20分钟

0093联邦侧的最后关卡，初期目标的丘尼专用机体，多加姆、瓦索龙都在区域D，高中丘尼专用机体，多加姆可以在这里就击坠的，而瓦索龙则在HP低于一定程度后撤退到区域E，两个条件都达成后区域F开放，同时胜利条件变为击坠区域F的沙拉比。这关的额外奖励不少，包括几架ACE机和母舰，前往区域F前可以把其他区域都转一遍，这样就不会遗漏了，当然如果此时V高达的HP已经不多的话就还是直接击坠沙拉比吧。

地球寒冷化作战

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv1 时间 5分钟

前期给的机体很强，即使不改造也能应付有余，全灭第一波增援后阿姆罗驾驶灵格斯登场，不久后夏亚的沙拉比也会作为我方增援出现，有沙拉比协助击坠灵格斯是不成问题的，只需注意不要漏掉杂兵即可。

阳动作战

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv2 时间 13分钟

区域A除了有杰刚外，还有几架利克·迪亚斯，在30秒以内击坠所有利克·迪亚斯可以开启区域D，里面有百式和高达等强力的旧时代机体，感兴趣的玩家可以挑战一下，不过没有分数奖励就是。消灭完区域B的敌机后开启决战的区域C，这次阿姆罗会驾驶V高达登场，实力有明显的提升，要善用SP技。

ルナツー制压作战

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv2 时间 13分钟

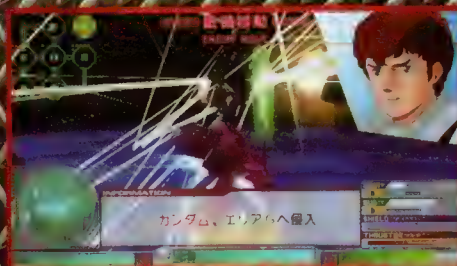
区域B和区域D都有保护友军的分支任务，区域D的友军相对要弱些，消灭完区域A的敌机后最好先来这里，这关没有ACE机，只要击坠区域B和区域C里的敌方母舰就能过关。

忌まわしき记忆とともに

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv1 时间 20分钟

要击坠的敌方母舰在区域D，而要保护的目标在区域E，建议从区域B去区域E，这样还可以顺路支援区域B的友军，确保了友军母舰安全后再回过头来清理区域C和区域D的杂兵，注意这期间区域E会再出现一次增援，击坠目标后区域F开放，同时胜利条件改为击坠区域F的V高达，同样当HP低于一定程度时V高达就会撤退到区域G，所以SP技最好是留到区域G再用。



U.C.0123

クワースポーツ・バシガード

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv1 时间 5分钟

很简单的初期关卡，当杂兵的数量低于一定程度后敌方ACE机登场，接着击破ACE机就能过关，并没有值得注意的地方。推荐用赫维刚出战，顺便还可以刷F91的出现条件。

F91出击

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv4 时间 7分钟

同样是典型的先杀其后ACE关卡，只不过比上一关多了一个区域，区域B要先击坠初期的贝尔格·塞拉斯后目标达基·伊里斯才会登场，等消灭杂兵累积了一定SP后就用SP技对付它吧。

戦場で再会

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv2 时间 13分钟

敌机的数量增加了不少，最好是先刷之前的关卡获得F91后再来攻略，击坠区域C的比基纳·基纳后区域D开启，目标就在里面等着我们了，同时安娜玛丽·布什会驾驶达基·伊里斯作为我方友军出现，分支任务是保护她不被击坠，由于萨比尼会优先攻击她，想要获得这个奖励就得不理睬杂兵，一进入就直接用SP技将目标击倒。

死に誘う花

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv1 时间 25分钟

U.C.0123联邦侧的最后关卡，初期目标的丘尼专用机体，多加姆、瓦索龙都在区域D，高中丘尼专用机体，多加姆可以在这里就击坠的，而瓦索龙则在HP低于一定程度后撤退到区域E，两个条件都达成后区域F开放，同时胜利条件变为击坠区域F的沙拉比。这关的额外奖励不少，包括几架ACE机和母舰，前往区域F前可以把其他区域都转一遍，这样就不会遗漏了，当然如果此时V高达的HP已经不多的话就还是直接击坠沙拉比吧。

フロンティアIV袭击

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv1 时间 7分钟

区域A的大门只要锁定后接近就能开启，进入内部的同时敌机出现，这里的地形比较窄，应多用通道的拐角来回进攻，全灭敌机后区域B开放，区域B和联邦侧的第一关一样，首先是消灭杂兵，最后击破ACE就可过关。

新たなる脅威

胜利条件 击坠初期敌人后丘尼率领援军出现，当丘尼机体的HP低于一定程度时夏亚的沙拉比登场，两架ACE机体都会在濒死时强制撤退，并没有击坠奖励。在它们撤退前尽量清理杂兵赚取分数吧。

难度 Lv1 时间 10分钟

区域A和区域B的地形都比较狭窄，要多通过走位来索敌，破坏了区域B的基地设施后区域C开放，区域C里击坠赫维刚后F91出现，同时胜利条件改为击坠F91，为了不被骚扰，最好先把杂兵消灭再专心对付它，F91的HP不多时会使用SP技使机动性大幅提升，这时我们的攻击基本无法命中，所以这段时间还是专注于回避，等SP技的效果过了后再给它最后一击，另外击坠区域C的母舰有额外奖励。

フロンティアI 制圧作战

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

击坠区域A的敌方母舰后，区域B和区域C开放。区域B是分支任务，可以先来这里，为后面的战斗累积SP。F91需要先把区域C的赫维刚的HP削减到一半才会出现。当F91的HP低于一定程度时会撤退到区域D，不过这次它不会使用SP技，结合僚机的SP技很快就能将其击坠。

ラフレシア・プロジェクト

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

击坠区域A的敌方母舰后，区域B和区域C开放。区域B是分支任务，可以先来这里，为后面的战斗累积SP。F91需要先把区域C的赫维刚的HP削减到一半才会出现。当F91的HP低于一定程度时会撤退到区域D，不过这次它不会使用SP技，结合僚机的SP技很快就能将其击坠。

SEED

偽りの平和

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

击坠高达有PS装甲，实弹武器根本无法伤到它，所以体力方面是完全不用担心的。最后的ACE机依旧用SP对付。

歩むべき道

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

这关的杂兵不多，而且ACE机在区域A和区域B各有两架。SP得省着点用。另外区域D还有一艘敌方母舰，用实弹武器打会比较快。

揺らぐ心

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv2 时间 10分钟

扎夫特军的关卡，最有趣的是阿兰的圣盾高达。圣盾高达的两个射击武器都是光线型，对强袭高达有不错的效果。这关基拉会登场两次，区域A时他驾驶的是空战形态的强袭高达，击破后会换乘炮击形态的强袭高达在区域B再次登场。

宇宙に降る星

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv2 时间 10分钟

区域B有消灭敌方舰队的分支任务，清空区域A的杂兵可以先来这赚外快，顺便积攒SP。击坠区域C的目标战舰后，空战形态强袭高达、莫比乌斯零式和大天使号登场，根据机体的强弱，推荐以莫比乌斯零式、大天使号、强袭高达的顺序击坠。

沙尘の果て

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

大天使号会以区域A、B、C的顺序前进，成功在区域C脱离就能过关。区域B的ACE机和敌方母舰都有击破奖励，时间有剩余的话就不要错过了。区域C有沙漠之虎巴特菲尔德作为ACE把守，将包括他机体在内的敌军全灭也能过关，不过他的实力很强，而且还会使用SP技，如果此时自机剩余的HP不多就还是别惹他了。

閃光の刻

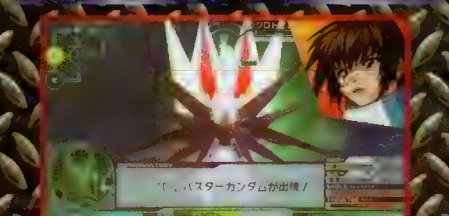
胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

这关的杂兵不多，而且ACE机在区域A和区域B各有两架。SP得省着点用。另外区域D还有一艘敌方母舰，用实弹武器打会比较快。

決意の炮火

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

前期的胜利条件可以不予理会，因为战斗经过1分钟左右赫维刚、强袭高达以及突厄高达就会作为敌方援军登场，同时胜利条件改为击坠它们。这关的自由高达很强，一个SP技就可干掉一架机，剩下的一架可以让僚机用SP技或集中射击。另外在ACE战斗中正义高达会作为我方援军出场，保护它不被击坠有额外的奖励。



正義の名の元に

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

基本上和“決意の炮火”差不多，只不过视角换成了正义高达。正义高达的SP技比自由高达要差一些，一个SP技可能不足以击坠一架ACE机，最好先用射击武器把三小强的HP打到75%左右再用，以免被濒死的三小强用SP技反击。

立ちばだかるもの

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

三小强一开始分散在区域A、区域B和区域C，当强袭高达或强袭高达的HP下降到一半以下时，它们就会集结到区域C来。击坠其中一架后，扎夫特军会在区域D和区域E登场，达成胜利条件前记得把敌人全灭，这样可获得不少额外奖励。

終わらない明日へ

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

这关的杂兵不多，而且ACE机在区域A和区域B各有两架。SP得省着点用。另外区域D还有一艘敌方母舰，用实弹武器打会比较快。

終末の光

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv1 时间 10分钟

这关的杂兵不多，而且ACE机在区域A和区域B各有两架。SP得省着点用。另外区域D还有一艘敌方母舰，用实弹武器打会比较快。

憎しみの宇宙

胜利条件 敌方全灭 失败条件 我方母艦击坠
难度 Lv5 时间 10分钟

扎夫特军的最后一关，使用的机体是克鲁泽的神意高达。由于只需要面对克莱因派，和前两关还是有不少区别的。关卡一开始我方就处于被围攻的状态，除了区域A外都有敌军。区域C的永恒号还会不断逼近，最好是在它进入区域A前将其击坠，免得在自机前往区域E对付强袭高达时母舰被偷袭。击坠强袭高达后自由高达登场，同时胜利条件也会变更为击坠自由高达，自由高达也会往区域A的方向移动，而且只有在区域A才能将其击坠，在其他区域攻击它只能加

口红也会在区域B登场并往区域A移动。如果让三架机体同时进入区域A, 会对我方母舰造成不小威胁。所以最好是当它们一出现就优先予以击坠。



ソレスタルビーイング

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv3 | 时间 | 15分钟 |

还原《高达00》第一话的关卡, 包括ACE机在内的敌人都很弱, 用普通攻击即可。还有要注意虽然能使高达是格斗机体, 不过本作格斗的命中很成问题, 效率很低, 没有必要还是不要进行格斗为好。



ガンダムマイスター

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv3 | 时间 | 7分钟 |

这关的杂兵非常多, 有充足的SP来源, 对付杂兵时可以适当用一下蓄力射击来加快速度。两个区域最后都有ACE机登场, 直接上SP技即可。如果自机的SP还不足以击坠就用僚机的SP技补上。

セブンスード

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv3 | 时间 | 10分钟 |

区域B有保护主天使高达和击破ACE机的额外奖励, 在去区域C前可以先来这里, 基地的耐久很高, 一般的攻击打起来效率不高, 僚机SP充裕的话可以让主天使高达用SP技破坏, 自己的SP技则留给最后登场的ACE机。

暴かれる力

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv3 | 时间 | 10分钟 |

主天使高达的主武器用法上比较怪异, 需按住按键持续发射, 并用方向键调整枪口, 并不适合拿来打灵活的机体。所以对付杂兵最好是用副武器主攻, 主武器则留给战舰这些笨重的家伙。这关的构成和上一关差不多, 都是先去区域B支援主天使高达击坠, 击破区域B的铁人桃子后区域C会出现谢尔盖专用铁人宇宙型, 再把谢尔盖专用铁人宇宙型击破就能过关。

共振する者

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv3 | 时间 | 10分钟 |

关卡的构成和上一关一样, 但流程相反, 需要先去区域C把谢尔盖专用铁人宇宙型击破, 这样铁人桃子就会在区域B出现, 别忘了过关前把杂兵清完。

ガンダム捕获作战

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 15分钟 |

人革连侧的高达捕获作战, 使用的机体是铁人桃子。四架高达中主天使高达在区域B, 德天使高达在区域C, 剩下的高达和敌方母舰在区域D。区域B和区域C有友军帮忙, 高达被击破后还会复活一次, 区域D的高达虽然不会复活, 但要同时面对两架高达和一艘母舰, 考虑到铁人桃子的武器命中很差, 这里建议选机动性较差的德天使高达, 战斗中尽量让僚机配合攻击, 如果僚机的黏着弹命中的话就近使用SP技。

折れた翼

| | | | |
|------|-----------|------|------|
| 胜利条件 | UNION部队全灭 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 15分钟 |

要保护的力天使高达在区域B遭到UNION部队的围困, 消灭完区域A的杂兵后就要第一时间赶去救援。UNION部队前期只有杂兵, 敌方ACE机要在杂兵全灭后才会登场, 三架ACE机只有格拉汉姆(ケラハム)的有威胁, 使用SP技的时候注意看名字, 不要弄错对象浪费了SP。成功救出力天使高达后胜利条件会改为击坠区域D的阿格莉沙并脱离, 如果此时SP不够的话可以去区域C和区域E打杂兵积累, 这关的敌人数量非常多, SP是不成问题的, 但切忌急进, 以免遭到围攻。

抱きしめたいな、ガンダム

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 5分钟 |

UNION援军的加入, 使得关卡的难度大大降低。机体性能的差距, 好在使用机体的主武器2性能还不错, 可以重点改造。自机力天使高达就在初始的区域A, 进入战斗后马上切换成主武器2并开始攻击, 依靠主武器2连射速度能让它没有还手之力。当力天使高达的HP低于一定程度时会撤退到区域B, 同时座天使高达1型会作为它的援军出现, 需要把它们两机都击坠才能过关。这里的打法和之前一样, 但要注意它们的SP技, 攻击时要保持好距离。另外击坠这关的其他高达都有额外奖励, 时间有余的话可以挑战一下。

绝望の锁

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 15分钟 |

关卡的内容和“折れた翼”一样, 只不过这次切换成了力天使高达视点, 而要拯救的目标则是座天使高达。力天使高达的射击武器很强, 主武器1对应远距离, 主武器2对应近距离, 打起来很轻松。主线任务攻略顺序是A、C、B, 区域D和区域E都是拿来刷外快的分支任务。

刹那

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv5 | 时间 | 5分钟 |

能天使高达的最后关分为两个部分, 第一部分在区域A进行, 目标是被萨姆斯抢走的座天使高达11型。区域内有少量的杂兵, 可以先消灭它们来累积SP, 待触发剧情发动Trans-Am系统发动后, 再结合SP技重创座天使高达11型。

第二部分就是原作的最后一话, 最终BOSS一开

了, 机体的形态是MA, 攻击力很高, 但弱点是转向很慢, 无法立即攻击背后的目标, 所以我们只要绕到其背后它就拿我们没辙了, 击坠MA后BOSS的MS形态才会出场, 不过击坠它仍未能过关, 最后还得对付一次格拉汉姆, SP要省着用才行。

世界を止めて

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 15分钟 |

这是本作中难度最高的一关, 也是本作中难度最高的第一部分, 但同样要对付萨姆斯的座天使高达11型。座天使高达11型的速度很慢, 而且宇宙空间下捕捉起来更加困难, 推荐下达指令让僚机上前格斗, 这样它就会用格斗反击, 自机趁它速度慢下来的当口攻击, 当座天使高达11型的HP降到四分之三时就会撤退, 需要把区域D的国连军母舰击坠它才会再次出现, 出现时它会会回复之前所受的伤, 再次将其HP削减到一定程度它就会移动到决战的区域E。这关的区域不大战斗中HP不足的话就回区域A回复。

终わりなき诗

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 15分钟 |

除了BOSS不能直接挑战外, 其他都和“刹那”的第二部分一样, 使用机体为提耶利亚的娜德雷高达。BOSS所在区域E需要击坠区域D的柯拉萨诺专用GN-X后才会开启, 注意一共要击坠两次。另外娜德雷高达的SP技很霸道, 使用后整个区域的敌机无法行动, 时间根据累积的SP量而定, BOSS战时使用效果很好。

二つの心

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 10分钟 |

主天使高达的最后一关, 和其他主角的关没有太大的区别。两架目标ACE机同样在区域D, 去之前可以先去区域B或区域C打杂兵积攒SP, 完成初期胜利条件后再到剩下的一个区为最后的BOSS战做准备。由于不像“刹那”那样最后还要打格拉汉姆, 武器绝对够用的。

世界の望み

| | | | |
|------|------|------|------|
| 胜利条件 | 敵軍全滅 | 失败条件 | 自機击坠 |
| 难度 | Lv4 | 时间 | 15分钟 |

反派萨姆斯视点的最后一关, 分为两个部分, 第一部分是还原原作中座天使高达11型的初期, 初期的对手是座天使高达11型和11型, 其中11型比较喜欢用SP技, 这招发动后会僚机无法行动, 能回避, 很浪费时间, 因此最好先将其击坠。11型相对来讲简单些, 只会在HP低于一定程度时使用高级模式, 用普通的射击加格斗就足够了, SP留给最后登场的能天使高达。

第二部分的胜利条件是击坠天人的母舰和3架高达, 最初只有两架高达, 当消灭其中一架高达后, 装备了GN装甲的力天使高达会在区域E登场。GN装甲力天使高达的移动方式类似MA, 所以从背后死角攻击的方法对它也有效, 当它HP低于一定程度后就会移动到决战的区域F。另外要注意这关没有杂兵, SP会比较吃紧, SP不够时可以先换区, 在无敌机的区域恢复了SP后再继续打。

《联合突袭》是PSP平台上的“《无双》系列”原创作品，与原作的风格截然不同，而本作作为“《联合突袭》系列”的第二作，除了大幅强化无双特有的爽快感，还增加了诸多新要素以及相当多的新角色。故事说的是东汉末年魏蜀吴刚联手把凶悍至极的吕布消灭掉，打算彼此放手较量一番，结果秦始皇又复活了，而且召集了大量魔兽，并复活了太子丹、陈胜、项羽、韩信、蒙恬、霍去病等活跃在战国末直到西汉初的一些人物，并把昆仑密会的王母、周穆王乃至大蛇远吕智及其部下们等都搅了进来，于是轰轰烈烈的魔幻三国大战开始了……

文/ダリウス&马修

真·三国无双 MULTIRAID 2

ACT

真·三国无双 联合突袭2

操作篇

游戏的操作和前作大体相同，但多了武器觉醒。而实际战斗中，更需要掌握的还是空中作战，因为面对那些高大的巨人和高速移动的敌人，地面上实在是太被动了。

城市篇

城市相当于游戏中的据点，有各种设施，诸如更新装备、炼成素材、转生等都战斗外的事情都要在城市中完成。

基本操作

| | |
|--------|----------------------------|
| 十字键 | 锁定敌人，根据按键不同锁定对象会有区别（见锁定部分） |
| 滑杆 | 角色移动 |
| △ | 强攻击 |
| □ | 轻攻击 |
| ○ | 主副武器切换 |
| X | 跳跃/取消 |
| L | 防御/受身 |
| R | 冲刺 |
| START | 开启战场系统菜单 |
| SELECT | 切换地图显示方法 |

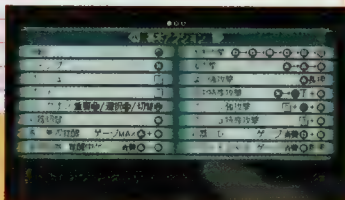
城市菜单

由于中文版比较直观，这里就以日文版菜单为准。注意，セーブ后面的几项需要按L/R来切换。

| | | | |
|--------|-----------------|----------|--|
| 装备变更 | 变更角色的武器装备或武幻等 | 武勇一览 | 查看玩家的完成度，如无双传收集率，卡片收集率等 |
| 都市育成 | 设置都市育成卡片 | おまかせ配信 | 设置好进入交换状态的武将或任务 |
| ステータス | 查看角色的状态 | コミュニティPT | 使用PT点购买游戏的特典内容，PT点数只能在联机后获得，没有联机条件的玩家建议使用金手指 |
| 环境设定 | 更改游戏的音量等设定 | | |
| 操作设定 | 更改特殊操作 | | |
| セーブ | 保存游戏进度 | | |
| マルチプレイ | 进入联机状态 | | |
| プロフィール | 查看玩家的战斗记录以及联机好友 | | |

战斗特殊操作一览

| | |
|----------|----------------------|
| 真·无双觉醒 | 觉醒槽全满同时按下△+○ |
| 无双乱舞 | 觉醒状态下，觉醒槽一半以上同时按下△+○ |
| 蓄力攻击 | 长按△ |
| 空中特殊攻击 | （空中）↓+△ |
| 冲刺强攻击 | （冲刺中）滑杆+△ |
| 冲刺特殊攻击 | （冲刺中）△ |
| 武器觉醒（OD） | （觉醒槽1/4以上）△+□ |
| 辅助回复技能 | （觉醒槽1/8以上）长按○后松开 |
| 共斗武将指示 | 同时按下L+R键后再按指定键 |



城市设施

本作的设施比前作有了不小的变化，除了取消了可以购买道具のよろず屋（本作取消了战场可以携带道具的设定），增加可以进行自创任务的情报屋，其他的设施也进行了一定程度的变更，设施的成长方法和前作一样，获得武将卡后在“都市育成”内进行设置，每完成一个任务后都会让对应设施进行成长。设施的经验满级后与该设施的人对话，再支付指定的素材可以让设施升级，升级后该设施可以进行的会增加。当设施成长满级后，该设施的主人还会赠送高级素材奖励玩家。另外，设施的主人还会随机给予玩家支线任务，完成后也会有奖励。

卫兵

与揭示板旁边的卫兵对话可以选择合战（主线剧情）任务，合战任务需要完成相应的依赖任务才会依次出现，每个篇章有5个合战任务，完成合战任务后随机增加一名无双武将，玩家可以在转生祠内改变主角或携带为共斗武将。



依赖揭示板

进行各种委托任务的地方，随着剧情进行可进行的任务类型也会增加，以下是揭示板可以接受的所有任务种类一览。

| | |
|-------|--|
| 依赖任务 | 普通任务、合战任务没有出现时，进行依赖任务后可以让合战任务出现 |
| 无双传任务 | 取得武将的无双传后可以与该武将进行对决，需要取得武将的无双传后才会出现 |
| 友好任务 | 携带同一武将将进行50场战斗后，再与城市出现的该武将对话后可以选择，胜利后可以获得特定的素材 |
| 限定任务 | 有限制条件的任务，完成后的报酬比一般任务要高 |
| 上级任务 | 完成霸王篇或妖仙篇全任务后出现的升级版任务 |
| 回想任务 | 完成霸王篇或妖仙篇后出现的前作任务 |
| 魔王再临 | 完成霸王篇或妖仙篇后出现的隐藏任务（需要用PT换） |

情报屋

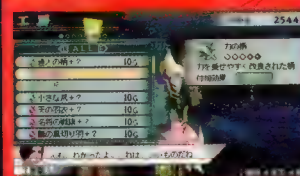
本作新增加的城市设施，玩家可以在这里花钱设定一些自定义任务，设置自定义任务时需要决定玩家想刷的武器、武幻以及地域和属性，决定好后就可以完成设定进行任务了，注意第一次设定需要消耗一定数量的金钱。自定义任务最大的好处就是在设置了武器和武幻后，玩家有很大几率在该任务中刷出制作该武器的素材，当然难度也会比较高，另外做成时会出现任务的珍稀度（レア度），珍稀度越高获得素材的概率也越大，做成后下一次想要再刷的话进入“過去の依頼”即可。除此之外，情报屋还可以花钱打听游戏的一些秘密，例如BOSS的弱点等等。该设施在升级后可以作出的任务会更好，可以打听的情报也会更多。

锻冶屋

当玩家手中收集了素材后交付一定金钱可以前往锻冶屋制作武器，随着设施的升级能够制作的武器等级也会越来越高级，游戏中每个类型武器的最终形态需要使用PT解锁后才能制作。

工房

工房相比较前作有较大的区别，本作不再是在武器上装备战玉来提升武器的能力，并且武器的“力”、“技”和“气”三种模式也取消了，取而代之的是武器的强化系统。根据武器等级的不同武器都可以附加上各种特殊的能力，等级越高的武器能够附加的能力槽数量越多，例如最高等级的武器可以附加10个能力槽。想要附加能力必须在战斗得到相对应的强化道具后前往工房进行强化，强化的能力种类非常多，后期增加一些强力的能力能够大幅提升武器的能力。



强化武器

强化道具的名称后会有“+XX”数值，数值越高，强化后的数值就可能越高。获得强化道具时有时候会出“道具名+?”，此时需要现在工房鉴定后才能够进行强化。部分强化道具可以增加特殊效果，如“大器”能增加武器的最大强化槽数。“XX宝珠”可以增加强力附加状态，但是一件武器只能装备一个。强化时可以覆盖掉指定的能力或增加同种能力，但不能使同种能力的强化数值相叠加（如用“攻击力+5”覆盖“攻击力+3”并不会出现“攻击力+8”的效果）。

强化能力一览

| 能力名称 | 属性 | 效果 |
|------|----|--------------|
| 连跳攻 | 木 | 增加连续跳跃效果 |
| 抗毒 | 木 | 增加抗毒效果 |
| 抗混乱 | 木 | 增加抗混乱效果 |
| 崩强化 | 木 | 破防几率增加 |
| 特殊攻 | 木 | 特殊攻击的攻击力上升 |
| 连击 | 木 | 根据连击数增加攻击力上升 |
| 强化 | 木 | 武器的最大强化槽+1 |
| 抗燃烧 | 火 | 增加抗燃烧效果 |
| 抗幻惑 | 火 | 增加抗幻惑效果 |

| 能力名称 | 属性 | 效果 |
|------|----|--------------------|
| 武助增 | 火 | 战斗后获得的武助增加 |
| 攻范围 | 火 | 攻击范围增加 |
| 攻速度 | 火 | 攻击速度增加 |
| 幻惑 | 火 | 武器攻击时有概率附加异常状态“幻惑” |
| 兽逃走 | 火 | 攻击时一定几率使野兽系敌人逃走 |
| 足枷 | 土 | 武器攻击时有概率附加异常状态“足枷” |
| 石化 | 土 | 武器攻击时有概率附加异常状态“石化” |
| 抗足枷 | 土 | 增加抗足枷效果 |
| 抗石化 | 土 | 增加抗石化效果 |
| 抗重力 | 土 | 增加抗重力效果 |
| 攻击力 | 土 | 武器的攻击力上升 |
| 抵抗力 | 土 | 角色的抵抗力上升 |
| 连突极 | 土 | 增加连续冲刺效果 |
| 食变化 | 土 | 杀死杂兵后掉落回复道具的几率上升 |
| 感电 | 金 | 武器攻击时有概率附加异常状态“感电” |
| 无力 | 金 | 武器攻击时有概率附加异常状态“无力” |
| 抗感电 | 金 | 增加抗感电效果 |
| 抗气绝 | 金 | 增加抗气绝效果 |
| 移动力 | 金 | 角色的移动力增加 |
| 通常攻 | 金 | 武器的普通攻击（□攻击）的攻击力上升 |
| 金增加 | 金 | 胜利后获得金钱增加 |
| 冻伤 | 水 | 武器攻击时附加冻伤异常 |
| 抗冻伤 | 水 | 增加抗冻伤效果 |
| 抗冻结 | 水 | 增加抗冻结效果 |
| 防御力 | 水 | 玩家的防御力增加 |
| 会心率 | 水 | 武器的会心一击率增加 |
| 大渔 | 水 | 战斗中获得的战利品数量上升 |
| 酒变化 | 水 | 杀死杂兵后掉落酒的几率增加 |
| 天罚 | 阴 | 武器攻击时有概率附加异常状态“天罚” |
| 混沌 | 阴 | 武器攻击时有概率附加异常状态“混沌” |
| 抗封印 | 阴 | 增加抗封印效果 |
| 抗诅咒 | 阴 | 增加抗诅咒效果 |
| 抗无力 | 阴 | 增加抗无力效果 |
| 抗混沌 | 阴 | 增加抗混沌效果 |
| 抗病气 | 阴 | 增加抗病气效果 |
| 鬼神铠 | 阴 | 觉醒状态下受到攻击不会出现硬直状态 |
| 背防御 | 阴 | 可以防御背后攻击 |
| 属性力 | 阴 | 武器的属性力增加 |
| 乱舞攻 | 阴 | 无双乱舞的攻击力增加 |
| 大喝 | 阴 | 一定几率使敌兵撤退 |
| 绝望 | 阳 | 武器攻击时有概率附加异常状态“绝望” |
| 混乱 | 阳 | 武器攻击时有概率附加异常状态“混乱” |
| 抗解放 | 阳 | 增加抗解放效果 |
| 抗天罚 | 阳 | 增加抗天罚效果 |
| 抗绝望 | 阳 | 增加抗绝望效果 |
| 命增极 | 阳 | 体力会自动回复 |
| 觉醒极 | 阳 | 觉醒槽会自动回复 |
| 武延极 | 阳 | 武器OD状态持续时间延长 |
| 武强极 | 阳 | 武器OD状态下攻击力上升 |
| 武完美 | 阳 | 武器一直处于OD状态 |
| 完觉醒 | 阳 | 开始战斗后进入觉醒状态 |
| 无伤攻 | 阳 | 受到攻击时一定几率体力不会减少 |
| 贤盾改 | 阳 | 攻击时敌人防御也可造成伤害 |
| 素材取 | 阳 | 自动拾取素材 |
| 强攻 | 阳 | 武器强攻击的攻击力增加 |
| 觉醒攻 | 阳 | 觉醒状态下攻击力增加 |
| 幸运 | 阳 | 角色的幸运增加 |

转生祠

转生祠除了和前作一样可以转生为其他武将外，还可以更改共战武将，另外利用本作的通信功能，玩家还可以与朋友交换武将。

学问所

学问所和前作的变化不大，玩家收集素材后可以在这里制作武幻，武幻的使用方法和装备位置和前作一样，一名武将最多装备四个武幻，分别在双手双脚四个位置，武幻的类型有以下三种，在设施升级后能够制作的武幻也会越来越多（部分强力武幻需要使用PT解锁才能制作）。根据战斗的情况搭配不同的武幻可以让战斗的难度大幅下降。

| | |
|---------|-----------------------------|
| いつでも发动 | 装备后即可发生作用的武幻 |
| 觉醒時に发动 | 发动觉醒状态后才会生效的武幻 |
| 无双乱舞で发动 | 发动无双乱舞时生效的武幻，该类武幻必占据左右手两个位置 |



交易所

玩家可以在这里交换各种道具，而且随着剧情推进，交易所的道具种类也会越来越多，甚至还可以交换稀有道具，比如一些强力武器和防具等。这里交换到——虽然交易所的大叔一副奸商模样，但交易所的涌出还是很大的，每次战斗结束，都记得来交易所大叔这看看有没有需要的素材可以交换。



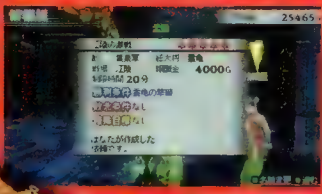
仓库

仓库就是保存玩家战斗中获得的各种素材和强化道具，升级后能够保存的素材数量会大幅增加，最多为300。

| | |
|--------|-------------------------|
| 转生 | 转生成其他可以使用的无双武将 |
| 章移动 | 移动到指定的章节，在篇章解锁后可以移动到另一篇 |
| 共斗武将编成 | 设定更改共同战斗的武将NPC |
| 交换武将一览 | 利用通信功能与其他玩家交换武将 |

谜之老人、少女、熊猫

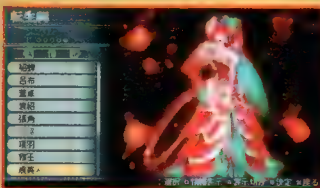
在谜之老人处可以了解到游戏的一些基本信息。而少女和熊猫是前作中就有的，都是在完成任务后回到都市后随机遇到，本作中除了与其交换素材外，还可以接受他们的委托任务（少女还可能要钱哦）。



武将篇

武将入手

游戏初期一共有44名武将，每完成一个篇章的合战任务可以随机加入一名武将，两个篇章全部完全的情况下可以得到40名武将，再算上初期选择的1名武将，剩下的3名武将必须打上上级篇的主线任务后才能获得。另外，他势力的新武将需要玩家在达成一定条件后，使用PT点在コミュニティPT选项中购买才能使用（PT点必须联机才能获得），吕布的出现方法和其他武将一样是完成任务后随机出现。

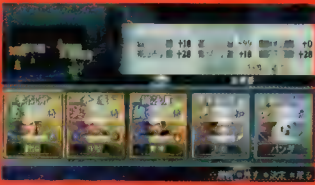


| | |
|------|-----------------|
| 吕布 | 完成任务后随机出现 |
| 伏羲 | 霸王篇第一章完成后使用PT购买 |
| 女娲 | 霸王篇第三章完成后使用PT购买 |
| 孙悟空 | 妖仙篇第一章完成后使用PT购买 |
| 三藏法师 | 妖仙篇第三章完成后使用PT购买 |
| 虞美人 | 霸王篇全任务完成后使用PT购买 |
| 穆王 | 妖仙篇全任务完成后使用PT购买 |
| 项羽 | 霸王上级全完成后使用PT购买 |
| 西王母 | 妖仙上级全完成后使用PT购买 |

武将卡系统

武将卡是前作中就出现的系统，本作中不但保留了强化设施的作用，还增加了全新的计略系统，不管是哪种系统都可以进行特殊组合，组合后会产生强力的成长效果或特殊效果。本作中武将卡的取得方法有少许更改，大众脸武将和前作一样，每次任务结束后会随机出现在城中，与其对话即可取得；无双武将需要玩家取得该武将的无双传后再完成该无双传。另外本作中城市中的NPC也有卡，取得方法为完成他们委托的任务后一定概率取得（如谜之老人、少女和熊猫）。

都市育成时设置的卡片数量和前作一样一次可以设置5张，组合后每场战斗结束除了能够让设施成长卡片上该武将指定的项目数值外，根据组合的不同还会产生特殊的组合成长效果。以下就是本作中所有的特殊组合效果一览，注意组合后如果成长超过99的话，实际成长是根据最终成长来增加的，不用担心成长数值过多造成浪费。



成长上限突破

当妖仙传和霸王传都通了之后，在PT购买选项里就会增加一个“限界突破成长解放”的选项，但是需要1000PT。解禁了该项后，使

用100级的武将在攻关中就会有一定几率出现荷车，击破荷车后某一项能力就会增长。而且该项解禁不仅可以使武将突破原本的100级能力上限，还可以让能力突破1000的上限。

卡片成长组合

| 组合名称 | 组合卡片 | 特殊组合效果 |
|---------|-----------------|----------------------------|
| 鼎的政 | 曹操/孙坚/刘备 | 锻冶屋极大成长+99 |
| 曹魏的五翼 | 张辽/张郃/徐晃/乐进/于禁 | 情报屋极大成长+99 |
| 孙吴的五将 | 陆逊/太史慈/吕蒙/甘宁/凌统 | 学问所极大成长+99 |
| 蜀汉的五虎 | 关羽/张飞/赵云/马超/黄忠 | 工房极大成长+99 |
| 曹家的采配 | 曹操/曹丕/曹仁 | 锻冶屋大成长+50 |
| 孙家的绊 | 孙坚/孙策/孙权/孙尚香 | 学问所大成长+50 |
| 义兄弟的仁政 | 刘备/关羽/张飞 | 工房大成长+50 |
| 军师的贤政 | 诸葛亮/司马懿/周瑜 | 情报屋大成长+50 |
| 太平的教义 | 张角/张宝/张梁 | 学问所大成长+50 |
| 名族的治世 | 袁绍/张郃/甄姬 | 仓库大成长+50 |
| 至爱的治世 | 曹丕/甄姬 | 交易所成长+30 |
| 宠爱的治世 | 周瑜/小乔 | 交易所成长+30 |
| 仁爱的治世 | 诸葛亮/月英 | 交易所成长+30 |
| 忠爱的治世 | 吕布/貂蝉 | 交易所成长+30 |
| 纯爱的治世 | 刘备/孙尚香 | 仓库成长+30 |
| 深爱的治世 | 孙策/大乔 | 仓库成长+30 |
| 霸王的国家 | 项羽/虞美人 | 锻冶屋成长+30 |
| 昆仑的宴 | 穆王/西王母 | 锻冶屋成长+30 |
| 始皇的御世 | 始皇帝/觉醒始皇帝 | 情报屋大成长+50 |
| 情报的极意 | 谜之老人/情报屋 | 情报屋极大成长+70 |
| 锻冶的极意 | 谜之老人/锻冶屋 | 锻冶屋极大成长+70 |
| 强化的极意 | 谜之老人/工房职人 | 工房极大成长+70 |
| 武幻的极意 | 谜之老人/师范 | 学问所极大成长+70 |
| 收纳的极意 | 谜之老人/仓库番 | 仓库极大成长+70 |
| 交易的极意 | 谜之老人/交易商人 | 交易所极大成长+70 |
| 溢れる爱娇 | 少女/熊猫 | 交易所大成长+50 |
| 夏侯的气迫 | 夏侯渊/夏侯惇 | 情报屋成长+30 |
| 主从的信 | 孙权/周泰 | 工房成长+30 |
| 军神的教导 | 关羽/关平 | 学问所成长+30 |
| 倾国的舞 | 董卓/貂蝉 | 交易所成长+30 |
| 好敌手的研钻 | 曹操/袁绍 | 仓库成长+30 |
| 巨魁的治安 | 典韦/许褚 | 仓库成长+30 |
| 五行阴阳的灵力 | 同属性的卡片3张以上 | 全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10 |
| 能臣的权势 | 同阶级的卡片3张以上 | 全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10 |
| 势力的结束 | 同势力的卡片3张以上 | 全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10 |
| 他人的空似 | 同大众脸人物卡片3张以上 | 全设施成长+3，4张卡片时为+5，5张卡片时为+10 |

战斗篇

战斗前的菜单

| | |
|------|-----------------------------|
| 计策 | 设置武将卡计策 |
| 装备变更 | 变更角色的武器装备和武幻装备 |
| 难易度 | 变更关卡的难度，难度越高打倒敌人后获得的素材质量也越好 |
| 出击 | 开始任务 |
| 中止 | 中止任务回城 |

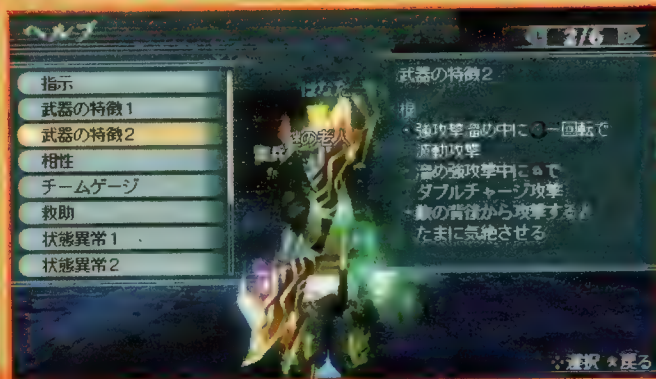
战斗中菜单

| | |
|--------|------------|
| クエスト情報 | 查看任务情报 |
| ステータス | 查看我方武将状态 |
| 都市に归还 | 放弃任务返回都市 |
| 环境设定 | 更改游戏的音量等设定 |
| 操作设定 | 更改特殊操作 |
| 操作方法 | 查看操作方法 |

武器OD系统

武器OD（武器觉醒，オールドライブ）是本作中新增加的系统，玩家的觉醒槽在一定程度以上后可以同时按下□+△键发动，发动后武器会具有以下特征：①武器的攻击力和攻击范围上升；②在被敌人反击时，可以

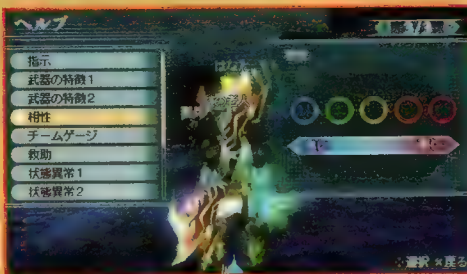
发动武器OD来破解自身的硬直状态；③武器OD状态下可以增加特殊攻击，根据武器的不同特殊攻击会有区别；④武器OD持续一段时间后会消失，可以用武幻或计略延长时间。



武器相性

武器相性是前作就已存在，不同的武器对不同的敌人相性会有所区别，相性越好的武器攻击敌人时伤害也会越高，具体涉及到武器类型、敌人的类型。最终的结果可以在锁定该敌人后看出来，锁定敌人后锁定圈依次为蓝色>绿色>黄色>橙色>红色，也就是说当锁定时锁定圈为蓝色时攻

击敌人伤害最高，锁定圈为红色时伤害最低，玩家可以根据敌人的情况适当的切换武器来达到最好的效果。



| 武器类型 /对敌相性 | 轻兵 | 重兵 | 木兵 | 动物 | 固定兵器 | 轻兵器 | 重兵器 | 小魔兽 | 大魔兽 | 巨大魔兽 |
|---------------|----|----|----|----|------|-----|-----|-----|-----|------|
| 剑 | 5星 | 3星 | 1星 | 4星 | 2星 | 4星 | 2星 | 3星 | 1星 | 4星 |
| 枪 | 4星 | 2星 | 4星 | 3星 | 2星 | 3星 | 3星 | 3星 | 3星 | 4星 |
| 戟 | 3星 | 5星 | 2星 | 3星 | 4星 | 1星 | 3星 | 1星 | 4星 | 4星 |
| 棍 | 3星 | 4星 | 2星 | 1星 | 5星 | 2星 | 5星 | 1星 | 4星 | 4星 |
| 弓 | 3星 | 2星 | 5星 | 4星 | 1星 | 3星 | 2星 | 4星 | 1星 | 3星 |
| 术 | 2星 | 3星 | 4星 | 5星 | 1星 | 4星 | 2星 | 4星 | 2星 | 3星 |

武器属性

属性相克系统系列另一大系统，游戏中一共有7种属性，7种属性相互克制，在攻击敌人是可以从武将的体力槽旁边看到敌人的具体属性，使用不同的属性攻击还可以给敌人造成不同的异常状态，具体状态如下表。全属性抵抗的敌人会以盾牌表示，此时不管用什么属性都只能造成小

伤害。而没有任何属性标记的话则表示该敌人不论用什么属性都能够造成大伤害。

| 属性 | 对应异常状态 |
|----|--------|
| 火 | 燃烧 |
| 金 | 气绝 |
| 木 | 毒 |
| 土 | 重力 |
| 水 | 冻结 |
| 阴 | 封印 |
| 阳 | 解放 |

异常状态

本作的异常状态相比一代增加了不少种类，除了以往经典的中毒、睡眠、麻痹、重力、冻结、封印、解放等，还新增了燃烧、气绝、毒、重力、冻结、封印、解放等。玩家可以通过敌人的名字后显示的小图标来判断具体是什么异常状态，以便

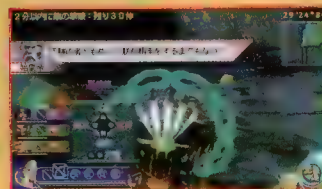
| | |
|----|--------------------------------|
| 毒 | 体力随着时间徐徐减少 |
| 燃烧 | 体力会随着时间徐徐减少，在地上时会很快恢复，在空中时不会恢复 |
| 重力 | 无法进行跳跃 |
| 气绝 | 无法行动，连打○、□、△、×键会加快恢复速度 |
| 冻结 | 无法行动，受到攻击后会恢复 |

| | |
|----|-----------------------------|
| 封印 | 觉醒状态或武器OD状态无法发动，并回归觉醒前状态 |
| 解放 | 无法进行防御，觉醒槽随着时间徐徐减少 |
| 咒い | 一定时间内行动速度降低 |
| 病气 | 无法回复体力 |
| 石化 | 一定时间内无法进行任何行动 |
| 幻惑 | 一定时间内无法进行锁定 |
| 混乱 | 一定时间内移动速度降低 |
| 无力 | 无法给予敌人伤害 |
| 天罚 | 行动时自己也会受到伤害 |
| 冻伤 | 一定时间内无法行动，且体力随着时间徐徐减少 |
| 感电 | 一定时间内无法行动，且体力随着时间徐徐减少 |
| 足枷 | 一定时间内无法跳跃，且体力随着时间徐徐减少 |
| 绝望 | 体力和觉醒槽徐徐减少 |
| 混沌 | 辅助技能、觉醒状态和武器OD无法使用，同时无法进行防御 |

共斗武将系统

当玩家进行单机游戏时，可以最多携带3名NPC登场，登场的NPC会辅助我方进行攻击或回复，而且玩家可以对NPC同伴下达具体的指令，这使同伴的实用性也大大上升，根据关卡的特点挑选使用不同武器的同伴和共斗技能，能够让玩家的攻关效率

大增。



NPC指令一览

以下为本作新增的NPC指令，玩家可以通过按下相应的指令来下达具体的指令，这使同伴的实用性也大大上升，根据关卡的特点挑选使用不同武器的同伴和共斗技能，能够让玩家的攻关效率大增。

| | |
|-----|------------|
| ○ | 优先攻击武将 |
| △ | 优先攻击兵器 |
| □ | 优先攻击杂兵 |
| × | 自由行动 |
| △+○ | 与玩家攻击的目标相同 |

真·无双觉醒与无双乱舞

玩过“《无双》系列”的玩家对这个应该都不会陌生吧，当角色的觉醒槽累计满后同时按下○+△即可进入“真·无双觉醒”状态，觉醒状态下角色的全能力都会大幅提升，同时具有了二段跳、连续两段冲刺以及浮空的效果。与前作不同的是本作进入觉醒状态后不会再消耗无双槽来维持，可以一直持续到战斗结束或角色死亡。

在觉醒状态下角色的觉醒

槽累计一半以上时再次按下○+△即可发动威力强大的“无双乱舞”（在武器OD状态下，1/4的觉醒槽就可以发动），无双乱舞会消耗玩家所有的觉醒槽，根据觉醒槽的多少发动后的攻击力也会有所区别。最后值得一提的是，本作的觉醒槽取消了蓄力积累，玩家只能通过攻击、被攻击或者拾取回复道具来积累体力槽下方的觉醒槽。

队伍槽

进入战斗后画面右下角会出现一个圆形的槽，这条槽就是玩家的队伍槽，当玩家死亡时会减少一点用来复活玩家，全部减完后玩家再次死亡，任务就会失败。队伍槽根据游戏的难度高

低，减少的量也会有所变化，难度越高减少得越多。注意玩家NPC同伴死亡的话，队伍槽是不会受到影响的，但在一定时间内无法出战，过了一段时间后，他们还会再次参战。

无双传

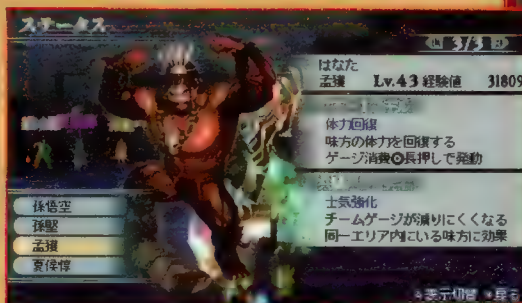
无双传的取得和前作有了很大的区别，首先取得的条件不再是在指定的关卡内取得，而是在将可以使用武将编为共斗武将后，随便完成一个任务即可获

得，无双传玩中家需要在15分钟内将该武将击倒，胜利后除了可以获得特定的素材外，还可以得到该武将的卡片作为奖励。

辅助技能与共斗技能

辅助技能其实就是所有武将共通的回复技能，选定角色后长按○再松开可以消耗1/8的觉醒槽给我方指定角色使用回复HP的技能。共斗技能则是每个武将特有的能力，将其编排到队伍中进入战场就能自动发挥效果，如“移动力上升”或“攻击力上升”

升”等，单个的武将能力发挥效果可能不明显，但配合对应的武幻或计略后就相当有效了。



| 共斗技能 | 效果 |
|-------|--------------------------------|
| 攻击力上升 | 武器物理攻击力上升，对同区域内我方队伍全体成员生效 |
| 破坏力上升 | 对门或属性台等物体的伤害上升，对同区域内我方队伍全体成员生效 |
| 移动力上升 | 同区域内我方队伍的移动力上升 |
| 觉醒力上升 | 击破敌人时觉醒槽的增加量上升，对同区域内我方队伍全体成员生效 |
| 士气强化 | 死亡时队伍槽减少量下降，对同区域内我方队伍全体成员生效 |
| 武勋增加 | 击破敌人时获得的武勋增加，对同区域内我方队伍全体成员生效 |
| 属性力上升 | 武器的属性攻击力上升，对同区域内我方队伍全体成员生效 |
| 幸运 | 打倒敌人后掉落的道具率上升，对同区域内我方队伍全体成员生效 |

区域任务与连击奖励

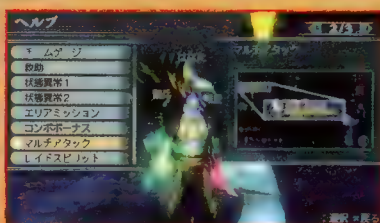
区域任务是本作中新增加的奖励系统，当玩家进入战场的某区域时，画面的左上角有可能出现“XX分钟歼灭XX敌人”、“破坏XX兵器”等要求，这就是区域任务。按照该要求完成任务的话，该区域中会出现一个绿色的宝箱，开启后可能获得未鉴定或已经鉴定的武器强化素材，

宝箱出现后会在小地图上发光，很容易辨认，每场战斗一般都会有多个区域有任务出现，积极完成任务能获得更多的强化素材来强化武器。而连击奖励是当玩家连击到10HIT以上后再击破敌人可以掉落体力回复道具或觉醒回复道具，大大增加了我方的生存几率及战斗力。

连携攻击

当玩家和我方NPC一起攻击敌人时，敌人体力槽下方会出现“MULTI ATTACK”字样的黄色槽，这就是本作中新增加的连携攻击槽，连携攻击槽出现后会随着玩家的攻击而徐徐减少，当槽减到0时将敌方就会掉落素材，因此一旦出现该槽后积极

进攻能够得到更高级的素材。



锁定

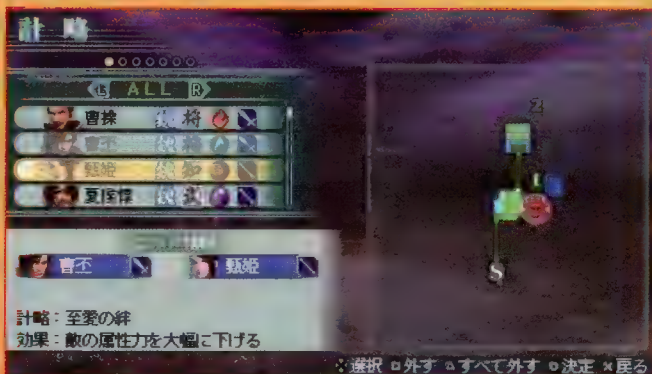
锁定系统在本作中进行了强化，默认操作下，十字键的↓为锁定离玩家最近的目标，↑为锁定BOSS或特殊敌人，锁定中按

←/→键可以在锁定角色之间切换。锁定后，再次按，便解除锁定。

计略

计略是本作新加的元素，每次战斗前可以设置4张武将卡片，这些卡片配置后会在指定区域对我方产生各种不同的效果来辅助战斗，在设定前可以决定想要发动的区域，设定好后当玩家在战斗中进入该区域即可自动发动，注意发动后所有的效果会在持续一定时间后自动消失，另外在同一区域如果设置了两张以上的效果的话那么最终只能产生一种效

果，因此在设置时一定要不要重复设置。另外同一武将卡在一场战斗只能设置一次，有多种组合方案的武将也先考虑好使用什么组合，组合后发动的效果种类非常多，后期取得强力无双武将卡还会有一定时间内不受到伤害的强力效果，适当搭配能够使战斗的效率更高，以下是所有武将卡的计略组合方案。



| 组合名称 | 组合人物 | 效果 |
|--------|-----------------|---------------|
| 三国の鼎立 | 曹操/孙坚/刘备 | 我方不会受到伤害 |
| 曹家的威光 | 曹操/曹丕/曹仁 | 对敌人的物理相性最高 |
| 孙家的纽带 | 孙坚/孙策/孙权/孙尚香 | 共斗技能大幅度强化 |
| 兄弟的酒杯 | 刘备/关羽/张飞 | 武器OD的持续时间大幅增加 |
| 赤壁的大火 | 周瑜/诸葛亮/黄盖/曹操 | 我方火属性的攻击力大幅上升 |
| 潼关的河水 | 马超/许褚/曹操 | 我方水属性的攻击力大幅上升 |
| 军师的神算 | 诸葛亮/司马懿/周瑜 | 对敌方的属性相性最高 |
| 武の極み | 关羽/张辽/徐晃 | 我方的攻击力大幅上升 |
| 袁家的荣光 | 袁绍/张郃/甄姬 | 敌方有几率掉落金块 |
| 袁家的武威 | 袁绍/颜良/文丑 | 我方的武勋大幅增加 |
| 黄天的秘仪 | 张角/张宝/张梁 | 给敌方附加异常状态“天罚” |
| 南中的刚力 | 孟获/阿会喃/金环三结 | 对杂兵攻击有概率一击必杀 |
| 连环的计 | 吕布/董卓/貂蝉 | 给敌方附加异常状态“足枷” |
| 孙吴的知谋 | 周瑜/陆逊/吕蒙 | 给敌方附加异常状态“幻惑” |
| 异界の客将 | 孙悟空/三藏法师/伏魔/女娲 | 我方长时间不会受到伤害 |
| 店员的鼓舞 | 锻造师/师范/交易员/仓库番 | 共斗技能大幅度强化 |
| 绝望の深渊 | 始皇帝/觉醒始皇帝/项羽/黄泉 | 敌我双方的体力大幅减少 |
| 皇帝的威光 | 始皇帝/觉醒始皇帝 | 给敌方附加异常状态“石化” |
| 仙界の武威 | 伏魔/女娲 | 对敌人的物理相性最高 |
| 店员的支援 | 工房职人/情报屋 | 回复无双槽的道具出现率增加 |
| 生命の流转 | 西王母/黄泉 | 给敌方附加异常状态“无力” |
| 至愛の絆 | 曹丕/甄姬 | 敌方的属性力大幅下降 |
| 寵愛の絆 | 周瑜/小乔 | 我方一定时间内幸运上升 |
| 仁愛の絆 | 诸葛亮/月英 | 我方的属性力大幅下降 |
| 忠愛の絆 | 吕布/貂蝉 | 敌方的抵抗力大幅下降 |
| 純愛の絆 | 刘备/孙尚香 | 我方的武勋大幅增加 |
| 深愛の絆 | 孙策/大乔 | 我方长时间可以进行浮游 |
| 天竺への道 | 孙悟空/三藏法师 | 无双槽徐徐回复 |
| 桜下の歌 | 项羽/虞美人 | 无双槽徐徐回复 |
| 癒しの愛嬌 | 少女/熊猫 | 体力徐徐回复 |
| 昆仑の安らぎ | 穆王/西王母 | 体力徐徐回复 |
| 覇之道 | 曹操/项羽 | 敌方体力大幅减少 |

| 组合名称 | 组合人物 | 效果 |
|---------|--------------|---------------|
| 夏侯的气炎 | 夏侯渊/夏侯惇 | 敌方的防御力大幅下降 |
| 忠义的信 | 孙权/周泰 | 敌方的攻击力大幅下降 |
| 父子的武 | 关羽/关平 | 敌方的体力大幅减少 |
| 宠姬的舞 | 董卓/貂蝉 | 我方的抵抗力大幅上升 |
| 宿敌的缘 | 曹操/袁绍 | 敌方的抵抗力下降 |
| 巨魁的刚勇 | 典韦/许褚 | 敌方的移动速度下降 |
| 腹心的友 | 周瑜/孙策 | 敌方的防御力大幅下降 |
| 绝美的共演 | 张郃/夏侯渊 | 我方的移动速度上升 |
| 水鱼的交わり | 刘备/诸葛亮 | 我方的抵抗力大幅上升 |
| 师弟的知谋 | 诸葛亮/姜维 | 我方的防御力大幅上升 |
| 龙凤の目覚め | 诸葛亮/庞统 | 武器OD的持续时间延长 |
| 知勇の教え | 陆逊/吕蒙 | 对妖兽和魔兽的攻击力上升 |
| 月华の羞じらい | 大乔/小乔 | 体力回复道具的出现率增加 |
| 返礼の歌 | 曹操/蔡文姬 | 觉醒槽回复道具出现率增加 |
| 才女の支援 | 蔡文姬/月英 | 熟练度对攻击回数的限制解除 |
| 青红の剣 | 赵云/夏侯恩 | 熟练度对攻击回数的限制解除 |
| 因縁の友 | 甘宁/凌统 | 共斗武将的能力强化 |
| 七度の捕縛 | 诸葛亮/孟获 | 给敌方附加异常状态“感电” |
| 反骨の相 | 诸葛亮/魏延 | 给敌方附加异常状态“追い” |
| 交刃の宿命 | 夏侯惇/关羽 | 我方的武勋增加 |
| 刃下の信义 | 孙策/太史慈 | 我方的攻击力上升 |
| 老将の矜持 | 黄盖/黄忠 | 我方的抵抗力上升 |
| 次代の俊英 | 陆逊/姜维 | 我方的属性力上升 |
| 神弓の覚演 | 黄忠/夏侯渊 | 敌方的属性力下降 |
| 合肥の飞驒 | 孙权/张辽 | 我方可以进行浮游 |
| 饕餮の吸 | 刘备/刘表 | 体力回复道具的出现率增加 |
| 父子の豪胆 | 张飞/张苞 | 敌方的防御力下降 |
| 西凉の絆 | 马超/马岱 | 敌方的攻击力下降 |
| 暴威の手綱 | 吕布/陈宫 | 我方的防御力少许上升 |
| 街亭の泪 | 诸葛亮/马谡 | 敌方的抵抗力少许下降 |
| 诸葛亮的才知 | 诸葛亮/诸葛亮 | 我方的抵抗力少许上升 |
| 混乱の计 | 迷的老人+属性为木的卡片 | 给敌方附加异常状态“混乱” |
| 幻惑の计 | 迷的老人+属性为火的卡片 | 给敌方附加异常状态“幻惑” |
| 足枷の计 | 迷的老人+属性为土的卡片 | 给敌方附加异常状态“足枷” |

| 组合名称 | 组合人物 | 效果 |
|---------|----------------|-----------------|
| 感电の计 | 迷的老人+属性为金的卡片 | 给敌方附加异常状态“感电” |
| 冻伤の计 | 迷的老人+属性为水的卡片 | 给敌方附加异常状态“冻伤” |
| 混沌の计 | 迷的老人+属性为阴的卡片 | 给敌方附加异常状态“混沌” |
| 绝望の计 | 迷的老人+属性为阳的卡片 | 给敌方附加异常状态“绝望” |
| 护卫の极意 | 卫兵卡片+阶级为将的任意卡片 | 我方的防御力大幅上升 |
| 护卫の心得 | 卫兵卡片+阶级为武的任意卡片 | 我方的防御力上升 |
| 将器の威义 | 阶级为将的任意四张卡片 | 敌方的体力减少 |
| 毒の计・二式 | 属性为木的任意四张卡片 | 敌方长时间陷入木属性的异常状态 |
| 燃烧の计・二式 | 属性为火的任意四张卡片 | 敌方长时间陷入火属性的异常状态 |
| 重力の计・二式 | 属性为土的任意四张卡片 | 敌方长时间陷入土属性的异常状态 |
| 气絶の计・二式 | 属性为金的任意四张卡片 | 敌方长时间陷入金属性的异常状态 |
| 冻结の计・二式 | 属性为水的任意四张卡片 | 敌方长时间陷入水属性的异常状态 |
| 封印の计・二式 | 属性为阴的任意四张卡片 | 敌方长时间陷入阴属性的异常状态 |
| 解放の计・二式 | 属性为阳的任意四张卡片 | 敌方长时间陷入阳属性的异常状态 |
| 知略の大盾 | 阶级为知的任意四张卡片 | 敌方的攻击力下降 |
| 武勇の大矛 | 阶级为武的任意四张卡片 | 敌方的防御力下降 |
| 曹魏の凤翼 | 魏国势力的任意四张卡片 | 魏国势力武将的武勋大幅增加 |
| 孙吴の虎牙 | 吴国势力的任意四张卡片 | 吴国势力武将的武勋大幅增加 |
| 蜀汉の龙爪 | 蜀国势力的任意四张卡片 | 蜀国势力武将的武勋大幅增加 |
| 群雄の血盟 | 他势力的任意四张卡片 | 他势力武将的武勋大幅增加 |
| 将器の贯禄 | 阶级为将的任意两张卡片 | 敌方的体力少量减少 |
| 毒の计 | 属性为木的任意两张卡片 | 让敌方陷入木属性的异常状态 |
| 燃烧の计 | 属性为火的任意两张卡片 | 让敌方陷入火属性的异常状态 |
| 重力の计 | 属性为土的任意两张卡片 | 让敌方陷入土属性的异常状态 |
| 气絶の计 | 属性为金的任意两张卡片 | 让敌方陷入金属性的异常状态 |
| 冻结の计 | 属性为水的任意两张卡片 | 让敌方陷入水属性的异常状态 |
| 封印の计 | 属性为阴的任意两张卡片 | 让敌方陷入阴属性的异常状态 |
| 解放の计 | 属性为阳的任意两张卡片 | 让敌方陷入阳属性的异常状态 |
| 知略之盾 | 阶级为知的任意两张卡片 | 敌方的攻击力少许下降 |
| 武勇之矛 | 阶级为武的任意两张卡片 | 敌方的防御力少许下降 |
| 曹魏の霸道 | 魏国势力的任意两张卡片 | 魏国武将的武勋增加 |
| 孙吴の连带 | 吴国势力的任意两张卡片 | 吴国武将的武勋增加 |
| 蜀汉の志 | 蜀国势力的任意两张卡片 | 蜀国武将的武勋增加 |
| 群雄の连合 | 他势力的任意两张卡片 | 他势力武将的武勋增加 |

攻略篇

序章



指南关

チュートリアル

教学关卡，多熟悉一下战斗操作，全灭敌人或等时间结束都可以过。

依赖任务

长史の异变

- ①区域4有特殊的地柱炮可以破坏，破坏两个后过关得到“大地の魂”。
- ②空中的术师可以锁定后换远

程攻击击破。

③区域4的高低落差比较大，而目标任务敌人“幻影剑士”位置比较分散，多使用十字键↑来锁定目标的位置，攻击时尽量不要将其打下高台，否则来回上下非常麻烦。

合战任务

始皇帝复活

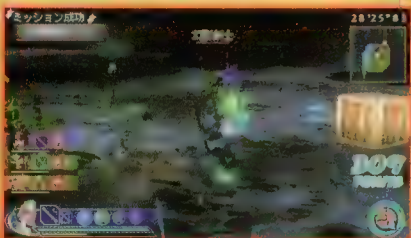
- ①第2个区域开始会出现特殊任务，完成后会场景内会出现特殊道具作为奖励，以后的区域都会随机出现。
- ②第2个区域击倒所有敌兵后

开门，无伤全灭敌人的话过关能够得到“古纸の札”。

③秦始皇会使用瞬移，当其出现在远处时可以切换成远程武器攻击，他的飞行道具附带冰冻效果，不过可以防御。一定时间没将其打倒的话会自动过关，将其打倒过关后会获得“麻纽”。

妖仙篇

第一章



依赖任务

战场の内偵者

①特殊目标赵高会在第2个区域出现，在限定时间内不击倒他的话他会撤退，将其击倒过关后获得“黑炭”。

②特殊目标二中对妖仙篇的关卡中出现的瞬移蝶，累计击倒10只后可以获得“月光石”。

埋伏着破

①区域1和区域2必须击破指定的敌人才会开门，区域2必须击倒所有敌人才会开门。

②每次开门后限制的时间都会增加。

③BOSS周章出现的位置是随机的，不过他只会在区域4、6和7之间出现。

④特殊任务敌人“瞬移蝶”会在一定时间后出现，出现时小地图上会有提示。

二つの军路

①区域3的道路必须攻击操作杆后才会开启，注意开启后有时间限制。

②特殊目标之一“钢壳猿”位于区域4中。

③区域2会一次出现两名敌武将。

④最终区域必须击倒两名以上的武将才会开门，推荐优先击倒赵高，他会使用计略，击破霍去病的话会直接结束战斗，特殊目标二的内容包括这里出现的两名武将。

希なる访问者

①每个区域都会出现一个指定魔物“剑翼鸟”，将其全部击倒后到达G区域即可通过。

②区域2的敌人比较分散，要达成区域奖励的玩家多探索一下。

③特殊目标之一的“伍徐”会随机出现在任意区域中。

敵上の叢竹

①敌人一共有4波，最后一波敌人中敌方武将将会一起出现。

②当画面提示“敌方不稳…气”时表示敌方有可能释放火计，必须在1分钟左右打倒敌方武将才能达成特殊目标之一。

彷徨の山路

①区域1的问题提示“土、養の目、死と衰退”时前往区域2，提示“震或星图”时前往区域3。

②区域4的问题按照提示可得知生者是“邓宗”，优先将其打倒会直接开门，注意先打倒其他武将的话不但算回答错误，也要全部消灭武将才会开门。

③按照右上方的“木台”，左上方的“雷台”，下方的“炎台”，上方的“冰台”和中央的“土台”顺序击破即为回答正确，三个问题全部正确达成特殊目标二。

④特殊目标之一需要5分钟内打倒区域7即可。

合战任务

九江の戦い

①第2个区域内必须将两名武将击破才会打开城门。

②区域3和4只能选择一条道理前进，并且必须将所有的敌人包括战车全部破坏才会出现特殊奖励。

③优先击破吴广，之后再对付真·辟邪，注意真·辟邪的正面吐火攻击威力相当大。攻击它

江陽制圧戦

①特殊目标二需要玩家进入区域1时等待司马懿出现提示，接着进入区域3破坏所有地柱炮后击倒增援而来的武将，再进入地图6即可。

②BOSS战优先击倒周章，蛇面的攻击范围和攻击力都很高，不论远近都占不到便宜，将其HP降低到一定程度后会使用分身，继续攻击本体将其HP降低到一定程度后两蛇面会相互回复，推荐使用弓箭等远程武器攻击。

白帝城の戦い

①开始后进入区域2后击破两名武将，接着进入区域3击破所有的“妖力台”即可完成特殊目标之一。

②特殊目标一的魔物“闪光灵”会在区域5出现。

③BOSS李斯消失后攻击场景内蹲跪着的敌人，敌人会开始逃跑。

巴蜀讨伐战

①区域1击倒赵高后进入区域2~5，会出现4个赵高分身，注意关卡赵高携带的兵种，其中有一个除了法师外还会参杂其他的杂兵（死兵或隐者），那一个就是赵高的真身，优先将其击倒后可以达成特殊目标二。

②将赵高真身击倒后出现穆王，再将其击倒，进入最后区域注意会出现多个武将，优先击倒其他武将再最后击倒赵高，可以达成特殊目标一。

成都合环战

①区域1~4每待上一段时间后会出现结界台，全部破坏4个够可以进去区域5。

②区域5，黄泉会与穆王一起出现，攻击一段时间后穆王和黄泉都会转移到其他地图，优先击破穆王可以达成特殊目标一。

③黄泉的空中黑球攻击威力很高，不要与其进行空战，推荐在地面放冷箭。

第二章



依赖任务

正の包围戦

①杂兵的难度大幅增加，想要达成特殊目标不要过多纠缠目标以外的敌人。

②一次消灭区域1、3、5的武将可以打开区域2、4、6的通路，进入后按照要求击倒指令的敌人和兵器（区域6需要击倒空中的妖术兵）后可以制压该区域，达成特殊目标一。

③初期的实力基本上不可能同时完成两个特殊目标，可以考虑后期完成目标二。

八巻の关

①除了区域10和4外其他8个区域消灭特殊敌人或全灭杂兵都会出现结界台，全部破坏可以达成特殊目标一。

②先消灭区域7、6、5、8后东边区域压制，之后进入区域10可以出现伏兵，击破武将可以达成特殊目标二。

③本关想要达成所有条件时间比较紧张，不要和目标外的敌人纠缠。

聞ざされた城

- ①先击破区域1、2、4区域的指定敌人后，区域3的敌人才会出现。
- ②击破4个区域的指定敌人后区域5可以进入，打倒“豪腕鬼”可以达成特殊目标一。
- ③特殊目标二的任务需要在五分钟之内达成进入区域5的条件。

断戦の要

- ①区域2~6为防御据点，BOSS一开始会在4~6移动，攻击他到一定程度后他会移动到下一个区域，如此反复直到将其击退可以完成特殊目标一。
- ②击退BOSS后会在区域1出现，将其打倒后过关，如果一定时间无视他的话据点会陷落，5个防御据点全部陷落任务失败。整个过程在8分钟内完成可以达成特殊目标二。

逃げ出した問者

- ①区域3、4、5会出现敌方武将，区域1要消灭所有敌人才会开门，想要达成特殊目标一的注意多使用锁定和切换大小地图。
- ②区域5的武将将会逃到区域8，想要达成特殊目标二需要立刻追击

妖塔救出战

- ①区域4的武将将会进行分身，击破1个分身后必须在1分钟内再击破下一个，否则BOSS会再次分身。
- ②区域6必须将所有杂兵清理完毕才能开门，快速进入区域7后靠近名“民”可以达成特殊目标一，注意时间要时间要快，超过一定时间后“民”会变成伪物，必须将出现的武将再次击倒后才会出现，这种情况下“民”会在场地内移动，很容易受到攻击而让特殊目标失败。
- ③区域7会出现两名武将，直接击破董医后过关。

合战任务

劍闘の戦い

- ①大部分区域的过关条件都是打倒特定敌人或全灭敌人，注意多切换到小地图查看敌人位置快速过关。
- ②区域3的4个妖力台分别位于地图的四个角落附近。
- ③穆王会使用防御反击，优先击破他。三首大鹰的弱点在头部，使用空战武器如双剑攻击它可以让其倒地，此时就是猛攻的最好时机。

汉中攻略战

- ①本关的目标BOSS黑蛇面和蛇面的能力一样，只是属性为阴，将其HP打带一定程度后它会逃离到其他区域内，还会使用分身，每次移动后会回复一定HP，最后在区域6可将其击倒。
- ②蛇面逃入其他区域后会启动该区域的属性台，此时画面会有提示，将该区域的两个属性台击破，击破3个区域的属性台后达成特殊目标一。

關平关の戦い

- ①快速击破区域1和区域2的武将后，可以确保阳动作战地点。
- ②穆王会在区域4出现，快速追击后他会转移，再次追击后他会移动到区域2，此时进入可以发动火计达成特殊目标一。
- ③最终穆王会移动到区域7，进入后将其击倒过关，达成特殊目标二难度较大，玩家可以以后期来挑战。

黄泉阳动战

- ①开始后快速到区域6和3消灭所有的杂兵，接着黄泉会出现，进入她所在的区域后完成特殊目标一。
- ②死群邪的弱点依旧是头部，选择弓箭或棍等武器攻击它头部效果较好，它会在几个区域内移动，将其击倒就可过关。
- ③本关杂兵会无限增援，多注意杀一下很容易达成特殊目标二。

武都压制战

- ①开始后快速击破区域1的武将得到钥匙1，进入区域2和3击破特殊敌人获得钥匙开启2和3的大门。
- ②区域4的武将将会分身，将其全部击倒后进入区域7与穆王战斗将其击退可以达成特殊目标一。
- ③进入区域8后先击倒穆王再击破再击破黄泉可以达成特殊目标二。



第三章



依赖任务

穴埋めの計

- ①先击破区域2和3的武将后快速进入区域4可达成特殊目标一，接着再将剩下所有的武将歼灭即可完成特殊目标二。

结界域の震

- ①区域1里武将推荐使用远程武器+友军攻击，保持距离无伤击破他可以达成特殊目标二。
- ②击破区域1的武将后可以得到暗语，注意观察暗语内的汉字，其中包含了下一个武将的名字，按照提示击破下一个武将，如此反复将区域2、3、4的武将全灭即可达成特殊目标一让子婴出现。

戦に潜む影

- ①区域2到7之间会有属性台出现，5分钟内将所有区域的属性台击破后可以达成特殊目标一（每个场景内有两个属性台，如神速台或刚力台）。
- ②达成特殊目标一期间先击破敌方武将的话一定时间内会自动复活。
- ③达成特殊目标一后再在8分钟前击破所有的武将即可达成特殊目标二。

军路开拓

- ①一开始进入区域2击破武将，再进入下一个区域2分钟内击破两名武将可达成特殊目标一。
- ②区域3和区域6会出现传令妖兽的提示，快速将其击破可以达成特殊目标二（注意妖兽是飞空系的，混在敌人中，一定时间没有击破会逃走）。
- ③最终进入区域8击破3名武将过关，注意没有达成特殊目标二会有敌人增援。

五行の关

- ①在区域1坚持一下会出现剧情并开门，途中没有受伤的话能够达成特殊目标二。
- ②每个区域的完成条件都是击破所有敌人，之后会出现五行宝物，每取得一个宝物时间都会延长，注意部分区域的道路狭窄，带上弓箭等远程武器会容易许多。
- ③特殊目标一徐福会在2~6区域内移动，追不上的话等他移动到之前的区域再返回击破他即可达成特殊目标二。

危急存亡の秋

①2分钟内击倒区域1的武将可达成特殊目标二。

②区域3的杂兵会源源不断地出现，可以轻松达成特殊目标一。

③进入区域4后立刻锁定BOSS，直接击倒他就可过关，后面出现的分身可以无视。

合战任务

嵯峨防卫战

①击破区域2的武将后再前往区域3可以遭遇BOSS三黑蛇，将其打倒后压制左翼军，途中它会逃到区域5，反复将其击倒即可。

②接着前往区域6可以遭遇BOSS三头鹰，将其打倒后压制右翼军，途中它会逃到区域4，用一样的方法将其击倒。

③成功后进入区域7完成特殊目标一，15分钟内击破穆王完成特殊目标二。

故道平定战

①一开始在区域1和4中先消灭会逃走的召唤师，然后再清除版面内的所有敌人自动设置祈祷台，这样能够破坏三首鹰的不死身。

②三首鹰和穆王一开始会在区域1和4之间随机移动，在设置好所有的祈祷台前不用管他们，全部设置好后达成特殊目标一，接着依次将三首鹰和穆王以及区域5的真·辟邪打倒。

③进入最终区域后，注意幻视柱靠近后看不到，但是可以锁定并攻击到（攻击判定只在塔尖上），全部破坏后完成特殊目标二。

陈谷の戦い

①始皇帝会在区域1出现，快速击倒他可完成特殊目标二，注意一定时间后他会撤退。

②黄泉和穆王会在区域2出现，将两人击倒后最后击倒的人还会在区域6出现，再次将其击倒可完成特殊目标一。

③区域3会出现蛇面和真·辟邪，其中一名会逃到区域6，一路追上去将其击倒后

夔龍殿出戦

①三首鹰和蛇面会在区域2、3中出现，攻击到一定程度会撤退，一路追上去直到将其打死即可过关。

②特殊目标黄泉和穆王也会在中途出现，攻击到一定程度会撤退一次，再次出现后可以击杀，注意有他们在的场合地图上会有浓雾。

③始皇帝会在区域8出现，快速击倒他两次后可以达成特殊目标二。

咸陽の戦い

①区域1~5依次击破所有的武将后会出现结界台，将5个结界台破坏后达成特殊目标一。

②穆王和黄泉会在开始后不久分别出现，5分钟内找到穆王将其击破可以达成特殊目标二，黄泉在达成特殊目标一前是无敌的，不用攻击她。

③全部完成后进入区域6发生剧情，接着再进入区域7先击破黄泉，再击破新BOSS灵龟，灵龟的攻击范围很广，多使用远距离攻击它，注意它的防御力很高，弱点在背部，击破背部的水晶体后弱点出现，继续攻击后倒地。将其击倒后过关。

霸王篇

第一章



依赖任务

宝珠夺回战

武将会随时移动到其他地图，一直追击将其击倒即可完成特殊目标。

鋼鐵の軍勢

①破坏区域1的兵器会分别打开左右两边的大门。

②前往区域2和3消灭所有的兵器车可完成特殊目标。

むかし郡

①一路击倒武将即可开门，到达区域7过关。

②区域3开启小地图找到躲在角落的怪物“浮游咒魂”并击倒可达成特殊目标。

果斷勇斗

①开始后立刻进入区域2，锁定4个巨人兵将其击破后两名武将登场（用上键锁定即可），将其全部击倒后完成特殊目标一。

②区域3需要全灭敌人，包括飞行兵器才可开门。

③BOSS武将会在区域5或6随机出现，优先击破羌，可完成特殊目标二。

进军新蜀

①本关的部分地图大小是看不到的，必须进入后才能看到，在有门的区域内都必须将敌兵全部清理后才会开门。

②特殊目标于英躲在区域4角落里的一辆兵器车内，破坏车子后他就会出来，将其击破可达成特殊目标。

③本关的区域任务比较多，注意收集。

技藝武楽の关

①本关的特殊目标需要完成每个区域内特定的要求才会开门：区域1要求20秒内不受伤，区域2要求2分钟内达成10连击，区域3要求3分钟内击破敌武将，区域4要求2分钟内击破30名杂兵，区域6要求2分钟内达成15连击，区域6要求3分钟内击破敌将，区域7要求5分钟内击破两名武将外加达成20连击。全部目标达成后完成特殊目标，进入最终区域过关。

合战任务

右春の戦い

①进去区域2后发生剧情，1分钟内击破两名武将后北门会打开完成特殊目标二，没有击破的话区域3和4都会再次遭遇敌武将。

②区域4的杂兵会增援，多停留一下可完成区域任务。

③区域5内优先击破敌武将，真·天禄的头部和翅膀都是它的弱点，正面攻击时小心它的冲撞攻击，使用弓箭狙击翅膀的话会安全一点，持续攻击的话能够让其倒地，10分钟内过关达成特殊目标一，不过初期可能没那个实力，推荐后期完成。

陈の戦い

- ①进入区域2后敌武将会逃走，此时前往区域右上角破坏烟雾台即可看清道路。
- ②区域3和5会有门番把守，将其击倒后进入区域4和6打倒敌将会开启区域7的大门。
- ③区域7的地形会不断升降，多进行空战，优先击破两名白名武将后再击破红名武将可达成特殊目标一过关，过关时间控制在10分钟内可达成特殊目标二。

臨濫の戦い

- ①开始后先前往区域2、3、4将所有杂兵全部清干净，每清完一个地方会出现压制提示，将所有区域压制完后司马尚会出战，4分钟内将其击倒即可完成特殊目标一。
- ②进入区域6将敌方武将击破会出现完成特殊目标的提示，同时敌方BOSS再次出现。
- ③返回区域1先击破李牧完成特殊目标二，接着击倒火光兽，如果未达成特殊目标一的话，此时会发生火计。

首昌寺还战

- ①进入区域3后击破敌武将，此时区域4和5的武将会在一定时间后脱离战场，快速歼灭他们可达成特殊目标一，如果被其逃走的话需要击破地图上的所有杂兵才会压制成功，最终区域6的开门。
- ②区域2和5的区域任务都是击破兵器，注意锁定墙上的兵器。
- ③区域6先击破白名的武将后再击破红名武将，可达成特殊目标二。

陈留夜防战

- ①开始后位于区域4的武将会在一定时间内自动出击，出击后3分钟内击破他可达成特殊目标。
- ②将区域4的武将干掉后会出现项羽军，此时会要求全灭该区域杂兵后才能开门。
- ③与项羽的战斗场地中有很多机关，优先将其拆掉会安全许多，项羽的攻击范围很广，而且速度很快，推荐使用双剑攻击，20HIT以上后发动终结技能快速削减他的HP。

第三章



依頼任务 浪路に潜む奸計

没有什么难点的关卡，武将比较多，开始后冲到区域2会遭遇两名武将，3分钟内将其全灭可以达成特殊目标。

兵器歼灭作战

①每歼灭一台兵器车可以获得一把钥匙，注意部分区域必须将敌兵和武将清光才会出现，最后一辆车不会出现提示，注意观察四周，一共击破5辆兵器后达成特殊目标。

雾中徘徊行

- ①开始后进入区域2，砍几下敌武将后会启动烟雾台，此时敌将会逃走。
- ②逃走后迅速前往区域4找到中央位置的2个烟雾台破坏后敌方武将会出现，将两名武将击倒后大将会在区域5出现，注意中途速度要快，烟雾存在一定时间内不破坏烟雾台的话武将会逃走成功，而且烟雾台也会回收，要达成特殊目标必须在2次成功逃走以前将烟雾台破坏，第一次时间较短可以放弃，第二次时间较长抓紧时间破坏。

强行脱出

没什么难度的关卡，敌武将比较多但血量都有限，一路打下去即可，注意要达成特殊目标的话优先锁定装甲兵攻击，每个区域都有一到两名的装甲兵。

王の眠る地

- ①特殊目标是破坏所有的兵器，其中兵器包括区域2的圆盘炮和区域3的铁壁炮，注意锁定很容易达成。
- ②区域3会有三名武将先后出现，击破其中任意一名后对应的区域会开启，再进入该区域后击破总大将即可，注意中途敌武将还会出

来干扰。

市街炎上

本关需要完成特殊目标时以消灭武将为力有一定要求，开始后直奔区域4消灭敌武将，接着在两个区域会增援新武将，同样消灭，最后还会在三个区域增援3名武将，快速将其消灭阻止放火就即可达成特殊目标，进入最后的区域过关。注意速度慢了敌人的火计会成功并逃走，逃走3名以上的武将会导致任务失败。

合战任务 沮水の戦い

- ①本关的水区域很多，注意装备强化跳跃和冲刺的武幻。
- ②进入区域2后发生水术和毒雾，快速进入区域4破坏毒雾台清除毒雾的同时完成特殊目标二，击破敌方武将的话可以阻止水术。
- ③进去区域7后优先击破敌武将可以完成特殊目标一，虞美人没什么难点，无双技伺候她吧。

巨鹿の戦い

- ①本关开始后会有两条路可走，走区域2的话就无法达成特殊目标二了，走区域7和8击破两名敌武将可完成特殊目标二。
- ②进入区域6击破敌武将后敌BOSS项羽和穷奇会在区域3出现，优先击破项羽完成特殊目标一，穷奇的攻击方式和真·天禄差不多，锁定它的头部猛攻很快可以让其倒下。

井陘の戦い

- ①击破区域2的武将后进入区域3，此时会出现死天禄，弱点在头部，猛攻吧，将其HP削减到一定程度以下它会逃亡其他区域，追上去快速消灭可完成特殊目标一。
- ②之后的区域里只要击破指定杂兵就可开门，不过想要达成特殊目标二必须击破敌方武将，区域7的武将有三名，优先击破除韩信外的其余武将，最后再击破韩信可完成特殊目标二。

醴陵突破战

- ①区域2需要消灭亲卫队才能开门，限制时间虽然只有10分钟但每开启一道门都会补充时间。
- ②区域3会出现特殊目标一的章邯，快速锁定后将其击破完成目标一，注意时间拖久的话他会逃走。
- ③特殊目标二位于区域7的右边，注意这里还有个区域任务，兵器除了飞行机外还要注意墙壁上的圆盘炮。
- ④击破区域5的虞美人后会在区域6遭遇暗天兽，暗天兽的攻击力和范围都比较强，建议使用双剑锁定头部攻击，在其倒下后用终结技完成特殊目标二。



固防の戦い

①按要求击破敌武将或全灭杂兵就会开门,注意区域5前后会有4名武将出现,做好持久战的准备。

②特殊目标二位于区域4的最东边,注意这里的跳台比较多,跳跃时要看清楚。

③区域8优先击破虞美人后可完成特殊目

计略の罫

①区域1、2、3的地图事先是无法看到具体情况的,注意部分地图的水区域很大。

②区域4、5、6有敌方武将,开始后随便进入一区域消灭一名武将后开始计时,限定时间内击破另外两名武将后可阻止计策完成特殊目标。

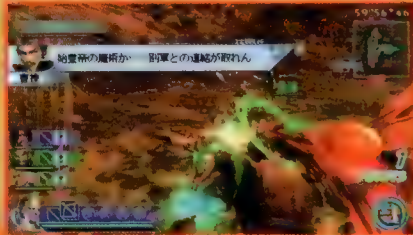
广武田の戦い

①开始后进去区域2会发生火计剧情,接着需要快速击破敌方武将,每击破一个就会补充一个,这样把所有的武将都吸引过来击破即可完成特殊目标一。

②始皇帝在区域8,进入后快速将其歼灭可达成特殊目标二,注意时间拖太久的话项羽和虞美人增援后他会撤退。

③区域9会与死天禄和黑天兽连战,建议优先击破黑天兽在解决死天禄,注意它们还会在区域间移动,追上去全灭后过关。

第三章



依赖任务

地中の箱

①本关的区域任务比较多,可以用来刷强化素材,区域2、3、4是相连的,掉到升降台下的话会自动进入下一个地图。

②一路来到区域6消灭一定数量的敌人可以得到钥匙完成特殊目标,注意进入区域6前不能掉到升降台下,掉落一次的话特殊目标会

酒口の会

①一开始靠近敌方武将就会出现敌兵,这里注意要无伤全灭敌人才能开启左边道路,被攻击后全灭敌人的话只会开启右边的通道。

②区域2敌方武将会出现,这里需要将我方武将设置成杂兵才可以不攻击他,不攻击他进入区域3后他就会投降并达成特殊目标。

③未达成特殊目标的话最后的武将会分身,分身的武将将是白名,只要攻击红名武将即可快速过关。

知と武の天平

①比较复杂的关卡,区域1全灭敌军可走武路线,破坏四周的箱子走智路线。区域2全灭敌军走武路线,先消灭飞空分铜走智路线。区域3全灭敌军走武路线,先击破武将走智路线。区域4全灭敌军依旧是武路线,先全灭其他所有敌人后再灭武将走智路线。最终根据玩家走的路线不同出现的敌人也不同,完全走武路线或智路线在最终区域可以得到“武の宝”或“智の宝”,注意特殊目标只能完成一个选择哪个玩家可以参看奖励的素材来决定。

顔台关の戦い

①区域2项羽和虞美人会出击,将其全部击破后开门。

②区域3始皇帝会分身,之后它们会在区域3~6之间移动,建议先将封妖台全部清除干净后再将三个分身打到只剩一点血时在短时间内全部击破,时间拖久了分身会复活,没有让其复活一次就将分身全部击破才能达成特殊目

③最后的区域分别是黑穷奇和暗天兽,老方法干掉它们即可。

昔水の跡

①区域1和2会出现敌方武将,将其击倒后区域4和5开启。

②区域4和5将所有杂兵消灭后会发现埋伏的武将,两个区域都发现后完成特殊目标一,将两人击倒后完成特殊目标二。没有完成的情况下区域3会遭遇多名武将的围攻。

合战任务

外黄の戦い

①一开始不久会出现敌方抢夺兵粮的提示,根据提示前往有武将的区域将其灭掉可夺回兵粮,时间拖太久的话敌方会携带兵粮逃走,最后一次注意敌BOSS是暗天兽,对付它的方法还是和以前一样,成功夺回4次即可完成特殊目标。

②虞美人和黑穷奇会出现在区域8,优先击破虞美人再解决黑穷奇后过关,如果没有夺回兵粮的话虞美人会使用兵粮回复体力,而且之前的武将也会对敌方进行增援。

迅速鎮火

①区域1和区域2,5区域有着7个开火的箱子,当系统提示区域5或2出现火灾的话必须快速打破4个箱子进入火灾区域镇火。

②进入火灾区域如果有敌武将的话,会无法成功,必须将武将消灭后才能镇火,成功镇火3次后完成特殊目标。

③敌方武将最后会在区域2出现,全灭后过关,如果镇火失败的话武将也会出现,同样是全灭后过关。

城下の戦い

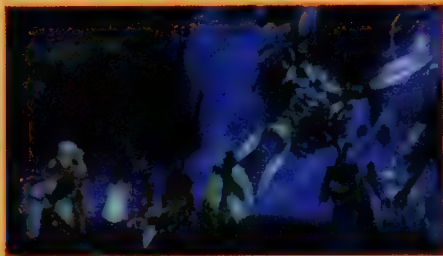
①一开始将区域1~4的武将击破即可开去区域5的大门,注意部分区域除了有敌方武将外还会有死天禄和黑穷奇参战,做好持久战的准备。

②进入区域5后项羽会出击,快速将其击破可达成特殊目标。

③最终区域的地形很恶心,落石和地刺会无差别攻击敌我双方,优先击破虞美人再击



最终章 (妖仙霸王篇共通)



依赖任务

目下の追込戦

区域1开始会出现敌方的亲卫队，快速上键锁定后全部打倒，亲卫队HP比较高而且有5个，一定时间内没打倒的会自动后退，退到区域4前追上去全灭可以达成特殊目标。

魔竜征伐

①4个封印台分别对应4种魔物，进入各个区域后按上键可以锁定特殊魔物，将其击倒后区域5中的封印台可以破坏，注意一定时间内不破坏的话魔物会复活，结界也会重新开启。

②特殊目标“破坏所有的兵器”指的是所有区域的兵器，注意一些较小难看到的飞来筒，多搜索一下即可。

不死の灵药

①区域出现武将提示后快速冲过去击倒他们，注意一定时间内徐福会在其他区域出现，不尽快击倒的话武将会向徐福所在区域撤退，一旦汇合徐福会给武将使用灵药回复HP。

②快速歼灭所有武将后徐福会自动出击，注意攻击他时也要快速将其击倒，否则他也会对自己用灵药。

魔の迷宮

①区域1~4会出现4个武将，进入前要先将前面区域的敌人全灭（包括兵器）。

②区域1~4的武将击破后可以获得4把钥匙完成特殊目标（4个区域都有区域任务）。

③区域9会出现敌方BOSS武将，将3人击倒后最终区域开启，进入后过关。

終焉なき敵

①开始后在区域1无伤击倒颜聚即可达成特殊目标。

②第一次击倒颜聚后他会分身，此时攻击任意一分身到一定程度后他会说“一心同体”并再生，此时需要前往其他区域攻击其他的分身，当4个分身全部都攻击过后最后一个分身就不会再生了，依次全部击倒过关。

起点强装

①区域6、3、8会出现敌方武将，在10分钟内必须击倒他们才能达成特殊目标，注意进入该区域前都要先将前面区域清版，多使用小地图来查看敌人的位置。

②达成条件或到时间武将都会撤退，最近会在区域4集合，全部击倒后过关。

合战任务

魔竜讨伐战

①先击破区域1的武将，再一次破坏区域1、4、5的封印即可开启区域6大门，注意速度慢了的话区域1的武将会复活，封印台也会无法破坏。完成后始皇帝和魔龙同时出现。

②优先击倒始皇帝可以完成特殊目标，推荐用剑直接连死始皇帝。

③锁定魔龙的翅膀和头部攻击都可以让其倒地，倒地后一直攻击头部伤害很高。

魔竜讨伐战

①每个区域都会有武将出现，依次击破后进入区域4，始皇帝和魔龙同时出现。

②始皇帝的打法和之前的一样，优先击破他完成特殊条件。魔龙的打法同样没什么变化，优先敲龟壳后露出弱点让其倒下，之后猛攻头部即可，难度低于前一关。

魔竜讨伐战

①每击破一名武将或全灭指定敌人后开门。

②区域7优先击破始皇帝身后的所有兵马俑可以达成特殊目标，始皇帝的打法依旧是老样子，将其HP削减到3条以下后他会分身，必须击破所有的分身才能过关，集中共斗武将的力量锁定一个攻击难度不大。

魔竜讨伐战

①区域1击破所有魔兽即可开门。

②首先出现魔龟，依旧老办法打倒它，接着始皇帝和魔龙一起现身，依旧是先击破始皇帝再对付魔龙，区域1有很多回复道具，体力不支时可以快速回去回复。

魔竜讨伐战

①区域1击破所有魔兽即可开门。

②首先出现魔龟，依旧老办法打倒它，接着始皇帝和魔龙一起现身，依旧是先击破始皇帝再对付魔龙，区域1有很多回复道具，体力不支时可以快速回去回复。

魔竜封印战

①区域1的敌人和罐子建议不破坏，进入区域2后体力不支时还可以回来击杀魔物后回复。

②最终BOSS是魔兽合体版的始皇帝，它的体型非常巨大，注意他会使用瞬移压顶攻击，看见他瞬移后就要小心了，他可以攻击的地方有3处，头上的角、尾巴和胸口，攻击胸口位置的效果最好，不过机会很少，通常锁定头部和尾部进行攻击即可，最终BOSS的HP有9条，做好持久战的准备，胜利后通关。

任意篇章通关后可以开启上级篇任务，前作中的黄巾之乱会出现，魔法再临篇任务也可以通过PT点数获得，之前做过的所有任务同样能够再次选择并开启通关篇章的上级任务，另外不论完成哪一个篇章，在这关第三章后可以在PT选项中购买另一篇的任务。



黄巾の乱

①区域2有区域任务，不过打倒敌方武将就可以开门。

②区域3的特殊目标二“黄天雷”位于场景的边缘，注意每个塔上有三层黄天雷，将9个黄天雷全部破坏即可完成特殊目标二。

③目标武将张梁、张宝以及BOSS张角将其打倒会自动觉醒+复活一次，第2次优先打倒张梁，张宝即可达成特殊目标一。



官渡の戦い

①区域2内必须1分钟内击破甄姬才会打开两边道路的大门。

②区域3内有区域任务，1分钟内击破指定数量敌人可以出现宝箱。

③区域4内必须击破所有的敌人和兵器才能打开大门。

④击破区域5的敌武将可以达成特殊条件二。

⑤区域6优先击破中央大型金刚车上的全部兵器可以达成特殊条件一。

赤壁の戦い1

①区域3内有区域任务，2分钟内击破10只魔兽即可。

②区域4会出现诸葛亮、庞统、黄盖和周瑜，将周瑜最后击破即可达成特殊目标。

许昌の戦い

①区域3有区域任务，2分钟内全灭所有敌人+兵器可以获得奖励。

②进入区域2后一定时间敌方武将会出现，将其击倒即可开门。

③区域4吕布、貂蝉、张辽和辟邪会同时出现，优先击破吕布可以达成特殊目标，直接击倒辟邪就会过关。

城の戦い

①区域1和区域2将目标武将击破即可开门。

②区域3有区域任务，4分钟内击破指定数量的兵器即可，建议击破墙上的兵器。

③区域4吕布、董卓和天禄会同时出现，天禄的弱点在头部，建议使用棍系武器，将其优先击破即可完成特殊目标，吕布会在短时间后撤退，实力很强，不建议低等级时挑战他。



江东平定战

①区域2可以选择左右两条路的任意一边前进，左边必须开启机关前进，右边必须击破敌将才能前进。

②区域6必须击倒敌方武将才能开门，5分钟内打倒区域7即可完成特殊目标，小乔在途中。



许昌の戦い

①击破区域内的武将即可开门，区域2在3分钟内击破敌方武将可以达成区域目标。

②区域3内先击破敌方其他武将再对付曹操，注意攻击魏凤可以让曹操掉到地面，将其击破一次他还会再次复活一次，全部击破后达成特殊目标。

建业の戦い

①非常简单的关卡，区域3破坏10个兵器即可完成区域任务。

②区域5孙坚和吴虎会同时出现，其中击倒敌方武将将会依次进行增援，必须先将孙策、孙权和孙尚香全部击倒后再对付孙坚，否则孙坚的体力会不断回复。

成都の戦い

①依旧是很简单的关卡，注意最后出现的诸葛亮会给敌方武将回复HP并给我方附加异常状态，优先将其击破即可，最后的刘备会复活一次——老办法击败他。

死凤封印战

①吕布和貂蝉会出现在战场中，目标死凤会在空中盘旋，它的属性为阴，跳到其身上攻击它的头部很快可以击倒它。

死虎封印战

①吕布和貂蝉依旧会出现在战场中，目标死虎的体型很大，注意它的压杀，锁定它的头部用阳属性攻击它能够快速削减它的体力。



死龙封印战

①死龙由于身体比较长，因此不方便锁定头部，建议优先击破吕布和貂蝉，接着锁定死龙头部用阳属性攻击很容易就可以击倒它。

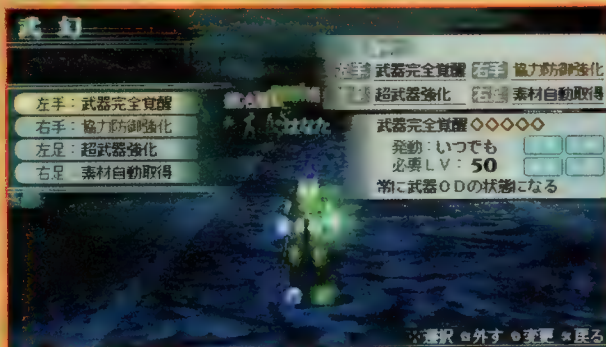
武幻螺旋

①与“白门楼的战い”差不多，不过特殊目标二黑吕和白貂必须在没有破坏“岚风台”的情况下才会出现，优先锁定它们将其击破即可。

②优先击破貂蝉可完成特殊目标一，开过要小心吕布的封印状态。

心得&其他

武幻推荐



超武器强化系列

包括最强的“武器完全觉醒”、“超武器强化极”等。两者配合强化后不但增加了武器的攻击力，而且不用消耗无双槽来维持武器OD状态，装备的位置也不苛刻，基本上属于后期必备的武幻。

XX粉碎系列

包括了“生命粉碎”、“兵器粉碎”和“魔兽粉碎”等等，可以根据关卡敌人的不同装备不同的武幻来增加伤害输出，不过要注意只能双手装备，且只有在觉醒后才能起到作用。

刷材料系

包括了“开运术”、“大渔祈愿”和“共有连击强化”等等，一个增加高级材料的掉落率，一个增加材料的掉落数量，后期两者配合效果还是比较明显的，刷普通素材可以只装备“大渔祈愿”，刷高级素材建议两个都装上，“共有连击强化”可以减少连击槽的减缓速度，刷一些武将的MA素材时也可以考虑给共斗武将装备。

觉醒槽系

包括“完全无双觉醒”和“觉醒增加极”等等，前者可以完全保持觉醒状态，不过由于本作中觉醒后就不需要无双槽维持，因此实用度下降了不少，在一些比较赶时间的关卡中使用效果较好。正常的战斗中能徐徐回复觉醒槽的“觉醒增加极”实用度要高一些。

生命分配系

包括了“生命分配改或极”等，本作中比较强力的武幻之一，觉醒后攻击敌人能回复全员的体力，不管是对杂兵还是BOSS战都能大大提高自身的生存率，强力推荐！

免许皆传

无视熟练度可以使用武器的全部攻击，由于出现的比较早，初期可以一用，后期基本上就没什么用处了。

空战系

包括了“空战巧者”系列，能增加空中战斗时的攻击力，使得空中攻击效率提高，当然对于没有空中BOSS的关卡就不用浪费武幻槽了。

本命限定

比较特殊的武幻，用不能交换武器为代价增加武器的攻击力，一般推荐给喜欢使用主武器的玩家，当然在刷特定敌人时也可以装备特定的一把最有效的武器，这样再装上本命限定可以大幅增加攻击力。

辅助系

“支援上升”、“计略延长”和“共斗高速复活”等等都可以大幅增加我方其他武将的辅助能力，推荐给共斗武将装备，到后期来说，一般共斗武将都是板凳角色，负责回复和辅助才是他们最主要的工作。

协力强化系

包括了“协力抵抗强化”、“协力攻击增强”和“协力防御强化”等等，可以强化全员的攻击力、防御力等等。当然只推荐装备给共斗武将，否则会浪费大量的武幻槽。

连击强化系

包括“连系体术”和“乱射术”，一个减少攻击后的硬直，一个增加远距离攻击的次数，对于前期喜欢连击的玩家可以考虑使用，后期就可以放弃了，几个武器无双觉醒维持的都不够装。

八方眼

使用弓和术瞄准的范围更大，对于主武器和弓箭或术的角色来说很实用。



快速提升武器熟练度

除了升级能够固定提升角色的武器熟练度外，武器的熟练度还可以通过过关或杀敌数来提升，不过一般只要在任务中胜利，那么携带的武器熟练度都会增加1~5点，因此我们可以利用这点来选择可以快速过关的关卡来刷能力，一般来说，无双传只要打倒敌方武将即可结束战斗，选择合适的武将去培养熟练度

吧。当然了，关卡中也可以着重使用而提升熟练度——注意，没使用过的武器过关后（非升级情况下）不会提升熟练度。



联机提升武将的共斗能力

本作和前作相比，更加强化了联机方面的作用，在联机状态下除了能够获得“纯天然”的PT点数，还能够使用联机来强化武将的共斗技能等等，有条件的玩家一定要和朋友多联机。游戏中一共有8种共斗技能，只要带着武将上场即可发挥作用，所有武将的初期共斗能力都是最普通的状态，不过使用联机后，武将的共斗能力能够强化，强化后的共斗技能效果会得到大幅度的提升，具体的强化方法如下。

①在转生祠与朋友交换武将后，转生祠选择交换该武将作为共斗武将出场（可以看到显示为修炼中），共斗武将不能升级，不过能够获得经验值，获得的

经验值在将武将交换回来后可以加在原武将身上。

②带着交换回来的武将战斗，战斗关卡除了不要选教学关外没有其他限制，连续战斗10场即可。

③回到转生祠查看交换武将的状态，可以看到原来的修炼中变成了修炼完毕，接着选择第三项将其换回来，此时交换武将的经验值就会累计到我方武将的身上，除此之外该武将的共斗技能还会变成“XXXX改”，用此方法再战斗10场后该能力就会变成“XXXX极”（例如关羽的就是攻击力上升·改或攻击力上升·极）。

的方向差不多绕一周就可以对其进行攻击，不过要注意停留的方位，一旦停在它停止旋转的地方可会被连续烧两次的。一直绕着它打，它就会通体闪白光，高速旋转数圈后发出护身攻击，威力不大也很好躲。

综上所述，打这些战车兵器最忌讳的就是贪刀，尤其是避

免对其长时间正面攻击。绕着打是最好的打法，一旦躲过其突击技能就追上去从后面给予其连续攻击。如果发现其连续旋转将要发动护身攻击，最好向后躲一下。有些时候会出现多战车集中出现的情景，这时一定要避免被围攻，逃出包围圈锁定最外沿的战车进行攻击就可以了。

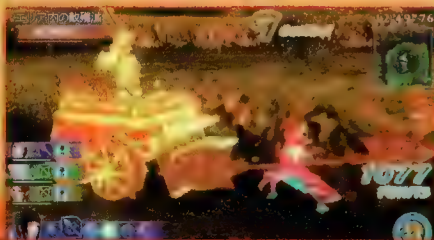


破坏战车任务

游戏中经常会在NPC那里接到破坏全部兵器战车的任务，这些任务中除了最后数字的地点，其余的都有消灭区域内全部敌人的区域任务，诱惑不小。不过这些战车非常结实，时间也相当紧迫（多数为10分钟），而我方角色初期（甚至中期）武器和能力都一般，因此也别说那些区域任务奖励，务必算好时间，否则真是竹篮打水了。对付战车效果最佳的兵器是棍棒系，枪、戟的效果也不错。

战车中最容易对付的就是战神刚车，其速度慢、攻击幅度大，当金刚像举手时绕到其旁边可以继续攻击。突击速度非常慢且伤害低，被撞到也无大碍。而在它护棚升起时则最好离远点，这个时候战神刚车不仅不会受到伤害，之后还有自身周围有效的护身攻击。

同样比较容易对付的是原始刀车，原始刀车的速度很快但是攻击只有突击一种，而且威力不大，绕着打就可以了。



投石战车也会突击，威力虽然仅比原始刀车大些，但容易形成连续伤害。自身的投石起始动作大，而且对近处造成伤害。最后的旋转喷火只对地面有效，发动前四轮处会有火光，这时只要及时起跳，一通空中连击后便可躲过。

武装刀车的突击威力非常大而且极其容易形成多段连续伤害，好在其突击前会有倒退蓄力，这时候上去追打固然可以，但切忌贪刀，否则来不及收招而被其突击伤到会很疼的。另一个技能是周身范围的护身攻击，发动前车身上方会发光同时原地转圈，比较容易躲。

猛虎战车是战车兵器乃至所有兵器中最暴力的，“《355》系列”中突击喷火的恐怖连续伤害依然得以保留，正面攻击时当战车浑身发红就赶快向一边闪，否则在初期甚至中期都可能被它恐怖的突击喷火给秒杀掉，即使90多级被攻击到也会重伤。除了连续喷火猛虎战车还有旋转喷火，

旋转角度大约是270度，虽然不如投石战车的范围大但威力却高出很多，由于火柱几乎和其自身差不多粗，因此空中攻击很容易被燎到，因此顺着其旋转

魔兽任务

巨大的魔兽是“《联合突袭》系列”招牌的要素，而本作新增的魔兽又都并非一代的天禄、辟邪那样固定不动的，因此打起来就有一些考究了。首先是锁定要害，除了灵龟是背部外，其他魔兽锁定其头部、面部攻击都会有不错的效果，而且最好使用重攻击，用连续的重攻击将其放倒后进行攻击可以产生更大的伤害。这些魔兽基本都是出招动作大、威力大，因此攻击时不要贪刀不会有什么危险。一般来说，出招快的冲击虽然容易中招但并不致命，真正威胁大的是真·天禄、魔龙以及始皇帝魔兽的那种压击，范围相当大且威力恐怖，移动速度慢的话建议取消

锁定掉头冲刺逃跑。高速的暗天兽也很厉害，在其冲刺后尽量解除锁定，避免被其一路留下的属性攻击伤到。而远程攻击注意躲避即可，这里需要注意的是，大多数魔兽的远距离攻击都是对前方和地面的，因此在其施以远距离攻击时大可跳到其头部边上和上方进行猛攻。

其实真正有威胁的并非是巨大的魔兽，而是魔兽+敌将以及魔兽+魔兽组合，敌将得骚扰虽然不至于一击必杀，但可是很让人头疼的，因此先消灭敌将是首选。不过锁定敌将时一定要小心魔兽的攻击，一旦来个重压等攻击可就惨了，战斗中要留意小地图，尽量远离魔兽。



上级任务

在霸王篇或妖仙篇通关后，在揭示板就会出现对应的上级任务。上级任务的难度陡增，如果仅凭着通关的技术和装备去挑战上级任务，会觉得打得非常累，且不说敌人的攻击力有多高，单是那超高的防御力和体力也会让玩家有蚂蚁啃大象的感觉，因此建议在90多级且刷出最终兵器再去挑战，这样会轻松不少。上级任务的流程和对应的依赖任务、合战任务完全相同，但由于难度增加，因此完成特殊任务的难度还是比较大的。武幻推荐开术（脚）、超武器强化（脚）、XX粉碎（手，根据任务攻略要点来选配）、武器完全觉醒或武器

觉醒延长，计略则推荐夏侯的气炎、武勇的矛、武勇的大矛这些降低敌人防御的计略组合。进入战斗后便尽快找出酒坛或杀杂兵将觉醒槽蓄满后进入觉醒状态，进入觉醒状态后各方面能力都大幅提升，且有了二段跳、连续冲刺以及浮空的效果，会使后面的战斗非常轻松。进入最后的大战时，一旦被BOSS打死或重伤，复活后不要着急去战斗，而是退回之前的区域进，把以前罐子里没用的回复道具加上，或打杂兵打落酒或包子，等进入觉醒状态并HP满时回去再继续战斗，否则非觉醒状态下会很轻易地被BOSS再次杀掉。

刷特殊素材的心得

①每个武将固定会出两个级别的素材，一级素材的掉落率要比二级要高。

②一般来说打倒指定武将就有机会掉落武将素材，例如无双传和友好任务里比较方便刷到，但友好任务出现的概率更高，因此建议要刷特定素材还是到友好任务中刷，友好任务出现条件在上辑已经提过，带指定武将战斗50次即可出现。

③刷素材时最好装备上“开运术”、“大渔祈愿”等武幻，属性推荐冰+石化的组合，能够极大地提升素材的掉落率，当然难度也是影响掉落率的要素，这也是为什么选择友好任务的原因。

④魔兽可以刷出的素材同样为二级，一般可以在上级篇中获得，不过自定义任务也可以得到。

⑤“呪，朽”类的武器素材可以在昆仑地图打出，“将剑之刃”等这些素材则是无双武将或大众脸武将都可以掉落，建议进入上级篇任务，或自定义任务中制作出“高难度”和“高珍惜度”的任务来打，配合上武幻等掉落的概率都比较高，另外，拿什么武器的武将掉落的就是什么武器的素材，例如拿戟的武将掉落的就是“将之战戟”或“勇将之战”等。

⑥当出现共斗槽时，在保证

自身生命无危险的前提下一定要快速猛攻，连击数越高越容易掉落高级素材。

武将素材

| 武将名称 | 一级素材 | 二级素材 |
|------|--------|--------|
| 夏侯惇 | 忠臣的怀刀 | 古びた眼帯 |
| 典韦 | 恶来锁 | 牛頭の肩当て |
| 司马懿 | 策士の衣 | 策士の冠 |
| 张辽 | 猛将の指南書 | 合肥の城壁片 |
| 曹操 | 青州の兜笠 | 覇者の刃 |
| 许褚 | 虎痴の环 | 大きな食料袋 |
| 夏侯渊 | 锐利な矢尻 | 斗将の刚弓 |
| 徐晃 | 求道者の刃 | 極めて武の刃 |
| 张合 | 美しい水墨画 | 絶美の书画 |
| 曹仁 | 刚健な甲冑 | 鉄壁の甲冑 |
| 曹丕 | 冰の花 | 三曹七子の書 |
| 甄姬 | 誘惑の指輪 | 龙妃の薄衣 |
| 蔡文姬 | 才女の二胡弦 | 凶奴の金細工 |
| 周瑜 | 天下二分の書 | 美周郎の笛 |
| 陆逊 | 大都督の証 | 俊英の活矢 |
| 孙尚香 | 弓腰姬の弦 | 弓腰姬の丽弓 |
| 甘宁 | 游侠の轡 | 水賊の湾曲刀 |
| 孙坚 | 伝説の印章 | 猛虎の鋭牙 |
| 太史慈 | 約束の証 | 信义の誓書 |
| 吕蒙 | 知勇の竹筒 | 士の心得 |
| 黄盖 | 老练の腰袋 | 苦肉の鉄鞭 |
| 周泰 | 护卫の药汤 | 褒賞の傘 |
| 凌统 | 破れた果し状 | 破れた詫び状 |
| 孙策 | 小霸王の冠 | 小霸王の枪刃 |
| 孙权 | 后继者の証 | 断机の剣 |
| 小乔 | 华の发饰り | 夫からの手紙 |
| 大乔 | 纯白の包帯 | 輝く光の輪 |
| 赵云 | 刚健の破片 | 御子の产着 |
| 关羽 | 春秋左氏傳 | 温い酒杯 |
| 张飞 | 桃園の酒 | 斬橋の矛 |
| 诸葛亮 | 出师表 | 精巧な木像 |
| 刘备 | 大望の杯 | 仁慈の大器 |
| 马超 | 锦の手綱 | 锦の战装束 |
| 黄忠 | 老将の矢 | 老将の神弓 |
| 魏延 | 骨の烛台 | 反骨の假面 |
| 关平 | 武神の画 | 龙神の画 |
| 庞统 | 连环の鎖 | 凤雛の羽 |
| 月英 | 精巧な細木工 | 木牛の設計図 |
| 姜维 | 古びた兵法書 | 麒麟の角 |

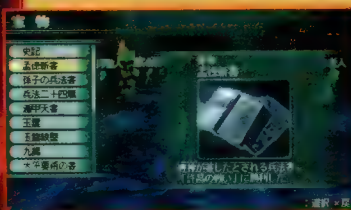
| | | |
|---------|--------|--------|
| 貂蝉 | 舞姫の二胡 | 舞姫の花帯 |
| 吕布 | 飞将の羽饰 | 赤兔の手綱 |
| 董卓 | 豪華な大杯 | 巨大な蜡烛 |
| 袁紹 | 名家の埋蔵金 | 名族の冠 |
| 张角 | 黄色い布片 | 黄天当立の旗 |
| 孟获 | 密林の熔岩 | 切られた縛縄 |
| 项羽 | 霸王の刚刃 | 白璧 |
| 虞美人 | 真紅の花弁 | 血赤の胸饰り |
| 穆王 | 周王の証 | 昆仑の酒杯 |
| 西王母 | 青鳥の羽 | 仙桃の種 |
| 女娲 | 仙界の鋭刃 | 五色の石 |
| 伏羲 | 巨剣の刃 | 八卦 |
| 孙悟空 | 法師の旅衣 | 緊縛の金輪 |
| 三藏法師 | 锦の仙云 | 天竺の布地 |
| 始皇帝(老年) | 半両銭 | 长城の壁片 |
| 始皇帝(青年) | 炼丹术书 | 不死の伪药 |
| 黄泉 | 妖仙の豹尾 | 妖仙の玉胜 |

魔兽素材

| 魔兽名称 | 一级素材 | 二级素材 |
|------|--------|--------|
| 三首大魔 | 妖魔の尾羽 | 三首の冠羽 |
| 炎天大魔 | 妖魔の火炎羽 | 三首の黒冠羽 |
| 暗空大魔 | 妖魔の黒尾羽 | 三首の炎冠羽 |
| 穷奇 | 穷奇の羽 | 穷奇の棘毛 |
| 黑穷奇 | 穷奇の黒羽 | 穷奇の黒棘 |

| | | |
|------|--------|-------|
| 银穷奇 | 穷奇の銀羽 | 穷奇の銀棘 |
| 蛇面 | 蛇面の巨牙 | 妖蛇の面 |
| 金蛇面 | 蛇面の金牙 | 妖蛇の金面 |
| 黒蛇面 | 蛇面の黒牙 | 妖蛇の黒面 |
| 冻结兽 | 冻结兽の毛皮 | 冷気の角 |
| 暗天兽 | 暗天兽の毛皮 | 暗黒の角 |
| 火光兽 | 火光兽の毛皮 | 炎熱の角 |
| 毒辟邪 | 毒兽の房尾 | 毒兽の双牙 |
| 死辟邪 | 死兽の房尾 | 死兽の双牙 |
| 真・辟邪 | 辟邪の房尾 | 辟邪の双牙 |
| 雷天禄 | 雷馬の尖角 | 雷馬の巨翼 |
| 死天禄 | 死馬の尖角 | 死馬の巨翼 |
| 真・天禄 | 天禄の尖角 | 天禄の巨翼 |
| 炎龟 | 炎龟の甲羅 | 炎龟の排甲 |
| 魔龟 | 魔龟の甲羅 | 魔龟の玄甲 |
| 灵龟 | 灵龟の甲羅 | 灵龟の碧甲 |
| 白银龙 | 輝麟 | 白银龍の角 |
| 魔龙 | 漆黒の麟 | 魔龍の角 |
| 黒龙 | 黒麟 | 黒龍の角 |
| 辉虎 | 輝虎の鋭爪 | 輝虎の巨牙 |
| 死虎 | 死虎の鋭爪 | 死虎の巨牙 |
| 吴虎 | 吳虎の鋭爪 | 吳虎の巨牙 |
| 辉凤 | 輝鳳の羽 | 輝鳳の鋭嘴 |
| 死凤 | 死鳳の羽 | 死鳳の鋭嘴 |
| 魏凤 | 魏鳳の羽 | 魏鳳の鋭嘴 |
| 辉龙 | 輝龍の鱗 | 輝龍の逆鱗 |
| 死龙 | 死龍の鱗 | 死龍の逆鱗 |
| 蜀龙 | 蜀龍の鱗 | 蜀龍の逆鱗 |

全宝物获得方法一览



| 宝物名称 | 获得方法 |
|--------|--------------------------|
| 史记 | 回想任务“黄巾の乱”完成后获得 |
| 孟德新书 | 回想任务“许昌の戦い”完成后获得 |
| 孙子的兵法书 | 回想任务“建業の戦い”完成后获得 |
| 兵法二十四篇 | 回想任务“成都の戦い”完成后获得 |
| 遁甲天书 | 完成全部所有的回想任务 |
| 玉玺 | 完成任务100次 |
| 玉龙纹壁 | 完成100次战场内的区域任务 |
| 绝影 | 拿到所有武将的无双传 |
| 九锡 | 在仓库存放100件以上的物品 |
| 太平要术的书 | 使用所有的武将完成至少一次任务 |
| 和氏璧 | 使用LV100的武将完成任务 |
| 赤兔马 | 获得练成素材“赤兔の手綱”得到 |
| 武神的像 | 击破所有的武将最少一次 |
| 芭蕉扇 | 获得任意最高级的武器并装备上 |
| 莫邪的宝剑 | 获得任意最高级的武幻并装备上 |
| 五光石 | 得到任意珍贵级的武器强化品并装备上(例如调教鞭) |
| 山海经 | 获得特殊的武将卡(例如黄泉或谜的老人) |
| 铜雀 | 都市成长达到100%(所有设置强化最高) |
| 四神像 | 联机中好友数量打倒10名 |
| 的卢 | 联机任务中获胜10次以上 |
| 吕氏春秋 | 完成霸王篇或妖仙篇之一 |
| 雕 | 完成霸王篇第三章 |

| 宝物名称 | 获得方法 |
|-------|-----------------------|
| 仙桃七颗 | 完成妖仙篇第三章 |
| 兵马俑 | 完成上级霸王篇或上级妖仙篇之一 |
| 穆王八骏 | 完成所有的限定任务 |
| 蓬莱的灵药 | 所有的挑战任务获得最高评价 |
| 始皇七刻石 | 在情报屋制造一定数量的自定义任务并完成任务 |
| 韩非子 | 玩过所有类型的对战任务 |
| 虞美人草 | PT点数达到一定数量获得 |
| 白象 | 交换武将10次以上 |





ACT

噬神者

技术的NBGI先前对《噬神者》的加密工作做得实在有些“过分”，国内大部分玩家没能在第一时间玩到这款素质颇高的佳作，不免是个遗憾。借着这次《PSP专辑 Vol.9》的东风，我们再次为大家献上《噬神者》的完全攻略，从系统指南到收集要素，以及各难点BOSS的战术思路，内容充实，应该能对玩家的攻关过程有些许帮助。

GOD EATER

上手指南篇

人物设定

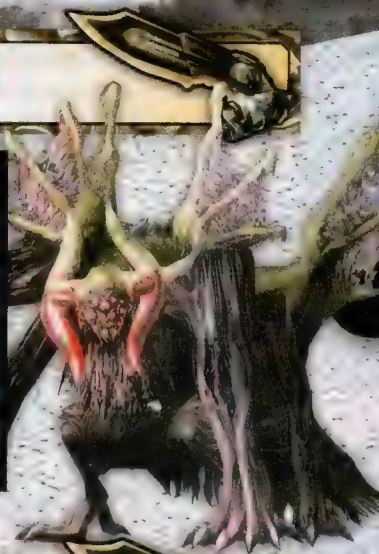
开始游戏后系统会要求玩家依照自己的喜好设定人物，各种选项的作用分别是：

| | |
|--------|---------|
| 名前 | 设定存档的名字 |
| コードネーム | 角色名字 |
| 性別 | 选择角色的性别 |
| ヘアスタイル | 设定角色发型 |
| ヘアカラ | 设定角色发色 |
| フェイス | 设定角色脸型 |
| スキン | 设定角色肤色 |
| トップス | 设定上衣样式 |
| ボトムス | 设定裤子样式 |
| ボイス | 设定角色声音 |



战斗操作

| 按键 | 效果 |
|---------|---|
| 十字键 | 调整视角 |
| 滑杆 | 角色移动 |
| ○键 | 冲刺 |
| ×键 | 跳跃 |
| △键 | 重攻击 |
| □键 | 轻攻击 |
| R键 | 切换武器形态 |
| L键 | 把视角调整为角色正前方 |
| START键 | 开启菜单，在此界面中会显示全地图。菜单依次为：任务确认、队伍确认、整理道具、整理弹药、环境设定 |
| SELECT键 | 开启道具栏，再按一次SELECT键关闭菜单 |



近战、远程

本作的一大特色即是角色可以使用名为“神机”的武器作战。只要在战斗中按R键，神机就能在根据玩家的需要在铤和刀两种形态中切换。下面将为大家介绍各种神机的特征与能力。

近战神机

近战神机统称“剑形”武器体系，三种武器在外观态”拥有轻剑、大剑和巨剑三和作用上都有明显分别。

轻剑

以“让使用者的负担减至最小”为理念制作的轻型武器。利用武器轻巧的优势连续攻击，由于攻击方式繁复，且装备轻剑的角色移动较快，因此很容易把敌人玩弄于股掌之间。比较适合新手玩家，在对

付一些速度较快的大型敌人时也非常好用。注意的要点有：1. 由于武器攻击力较低，很难对敌人造成硬直；2. 拥有“高级回避”和“高级跳跃”这两项能力，能在攻击时使用冲刺与跳跃强制取消当前行动，有较高的安全性。

大剑

攻击速度和攻击力都不算拔尖，是强调平衡的中庸型武器。在攻击的同时能够造成角色的位移，以回避敌人的攻击，并拥有特殊的炮击型系统。灵活性仅次于轻剑，弱点在于无法有效打击到部分大型敌人的弱点部位。注意的要点有：1. 武器的各项能力比较平均，输出也有瓶颈，不太适合持久战；2. 攻击时会使得站位产生很大变化，初上手可能会有

些不适应，使用熟练后可以做到回避敌人攻击的同时进行反击；3. 在剑形态下同时按R键+□键可使出炮击，需消耗OP值。



画面说明



1. 三条不同颜色的槽表示玩家的当前状态。
HP：角色的体力，降到0后无法再战斗。
OP：铳的能量，使用铳攻击会消耗一定量的OP，消耗值根据弹药种类各有不同。OP为0后无法再使用铳攻击，OP可以靠道具和使用近战神机攻击敌人这两种方式恢复。
ST：耐力值，使用快跑、冲刺、跳跃、重剑蓄力等行动都会消耗耐力，耐力降至最低后角色产生三秒硬直，角色不进行消耗耐力的行动时，耐力会逐渐恢复。
2. 组队状态，可以查看队友的状态和剩余血量，如果进入和荒神的交战状态，则会在右边出现“！”标志。各种异常状态也会在此处显示相应的图标。
3. 弹药种类。
4. 地图，不停闪烁的红点即为敌人。
5. 任务时间，降至0后任务失败。

巨剑

长而重的刀身能给予敌人破坏力超高的一击，不过在攻击力高的同时，攻击速度却是三种武器中最慢的。虽然攻击手段较少，但熟练使用的话也有不错的牵制效果，旋转挥动时可驱散周围的小型敌人。使用“高级防御”（攻击后能迅速防御）的话，便能和敌人展开持久战。注意的要点

有：1. 虽然攻击范围广但速度很慢，需要一段上手适应期；2. 长按□键能使出蓄力攻击，破坏力很高但会消耗耐力，使用前要注意耐力值的剩余量；3. 攻击力非常高，很容易对怪物打出硬直，运用得当可以使敌人进入无限硬直的状态；4. 拥有“高级防御”能力，可以在攻击时按R键+○键强制取消当前攻击并进入防御状态。

铳形态

铳形态下的神机擅长远程攻击，其特点是通过消耗OP值发射弹药，对远处的敌人进行打击。枪身不同造成的攻击力也不同，所使用的弹药差异也会造成攻击效果的差别。枪身同样分为狙

击、连射和爆发三种，三种枪身的差别在于瞄准镜，至于射击的威力、爆炸形式、射击轨迹等因素都由弹药决定。弹药可以在基地的服务终端里自行研发。

跳跃+冲刺

基本躲避技巧，也是使用轻剑和大剑的玩家躲避敌人攻击的首选指令。战斗中分别按下×键和○键，即能使出跳跃和冲刺指令。靠这两个动作能回避掉敌人的大部分攻击，但使用时要注意以下3点：1. 这两种指令都要消耗

一定量的耐力。在战斗中如果耐力消耗过半，应及时脱离战场回复。2. 进入爆裂模式后，在空中再次按×键能使出二段跳。3. 冲刺时并非无敌状态，近身战看到敌人有攻击先兆时应立刻使用冲刺脱离其预定的攻击范围。

防御

对于爱好近战（特别是巨剑）的玩家，躲避有时候无法抵挡敌人的大范围攻击和一些起手较快的招式，这时候就要依靠防御指令了。在战斗中同时按下○键和R键，即可展开盾牌防御。盾牌的使用需要注意以下几点：1. 盾牌无法抵挡来自侧面和背后的攻击；2. 防御成功会消耗一定量的体力和耐力，消耗的体力量取决于盾牌的防御值。所剩耐力如果小于防御所需要的数值，敌人的攻击会造成我方角色防御崩坏；3. 搭配相应技能可以增大盾牌的防御范围。



视野切换+锁定目标



本作的怪物大多动作灵活，很轻易地就能冲出玩家的视野，因此战斗时必须频繁切换视角。在激烈的战斗中还要腾出手去用十字键调整视角很不方便，这里就要用到“锁定”功能。在主角附近有目标存在的情况下，长按L键即可对目标怪物进行锁定。锁定后玩家的视野会以被锁定的目标为中心旋转。使用锁定功能时需要注意以下几点：1. 主角附近有多目标的时候，将自动锁定

最近的一个目标；2. 由于锁定后视角中心改变，混战中将很难看清其他敌人，因此在后期混战中慎用；3. 面对蝎子、坦克等大型敌人时，会因为对手体型过大而容易使玩家产生距离和高度的错觉差异，在面对这些敌人时同样要慎用该功能；4. 角色死亡时，锁定模式会自动解除；5. 铳形态下锁定模式将改为狙击模式，使用十字键调整准星位置。

同伴救助

BOSS的攻击力普遍很高，特别在后期的混战中，被敌人两下拍死是家常便饭。角色在倒下后会进入30秒的濒死状态，该状态下玩家无法操控角色。同伴可对濒死的角色进行救助，玩家能回复一定量的体力并复活。该系统的特点如下：1. AI同伴倒下后玩家也能施以救助。他们没有濒死30秒的时限，想什么时候过去救助都可以。另外，咲夜和艾

丽莎是最容易牺牲的两名NPC，除非是特定任务，否则最好不要安排这两人上场；2. 被救者复活的同时，施救者会损失当前一半的HP。因此最好在玩家自己快没血的时候再去救同伴；3. 救助同伴的过程中自己并非处于无敌状态，很容易被敌人偷袭，因此最好尽量先把敌人引开，再迅速返回施救。

爆裂模式

长按△键可使出噬神攻击，当噬神攻击命中敌人的时候，神机将吸收怪物的细胞并对角色自身的各项能力进行强化。由于噬神攻击所产生的硬直很大，最好在敌人失衡时使用。该系统有以下特点：1. 对自身攻击力、跳跃力、回复速度、冲刺力等各项能力进行小幅度提升；2. 在空中再次按×键可使用二段跳技能；

3. 耐力回复速度加快；4. 可获得一种荒神弹，获得的弹药种类根据敌人不同而有所差异。在铳形态下同时按R键+△键可发射荒神弹。如果留着不用，荒神弹将被系统默认放在弹药栏的最右侧；5. 死亡后爆裂模式会消失；6. 怪物死亡后使用噬神攻击可以剥取怪物的素材。

破甲攻击

怪物都有自己的弱点部位，弱点的防御力要明显低于其他部位，攻击这些部位时所产生的火花也更加明显。当怪物的弱点受到一定程度的伤害，该部位会产生结合崩坏效果。此后该部位的

防御力变得非常低，并且在任务结束后还将有破甲素材掉落的奖励报酬。但同时要注意一点，一旦发生结合崩坏，怪物会进入愤怒状态，此时它的各项能力都会明显提升。



基地事项说明

基地是玩家平时整顿的地方，在这里玩家可以利用基地的各种设施对武器进行改造、购买道具等，下面将为玩家介绍基地的各项功能。

任务

和《怪物猎人》一样，本作也是接受任务后才能出发前往各地区战斗。游戏中和柜台工作人员竹田云雀对话就能接受任务。

任务一共有10种难度供玩家挑战，只有完成前一个难度的关键任务才能开启下一个难度。

服务终端

和噬神者基地总系统所连接的总情报终端，终端的各种选项效果

アイテム (道具)

- 所持品変更 (預ける)：把身上物品放入仓库
- 所持品変更 (取り出す)：把仓库内的物品取出
- アイテム合成 (所持品)：使用身上的道具进行材料合成
- アイテム合成 (仓库)：使用仓库中的道具进行材料合成

装备

- 装备変更：改变身上装备的武器防具
- 装备強化：强化仓库或身上的武器防具
- 装备合成：合成装备
- ヘアメンテナンス：更换角色的发型和发色

コレクト

- パレット変更：更换身上的子弹
- パレット合成：进行子弹的改造和开发

データベース：教程，可以在这里查看游戏中的信息

セーブ：游戏存档

新しくマルチプレイを始める 回到标题画面开始游戏，退出前系统会询问玩家是否存档。

技能

游戏中的高级装备都附带技能，技能共分为和HP、OP、ST等基础能力、属性攻击、战斗状态、道具回复速度、采集运气、回收和捕食方面、同伴救助等七个种类。合理运用各种能力将对战局产生巨大的影响。

使用2星以上的素材制作的装备通常都会附带技能，当角色使用这些装备时附带的技能便会产生效果。技能有以下几个特点：

1. 装备同样两个技能的时候，效果不会叠加。例如同时装备防御

强化（小），并不会叠加成防御强化（中）。

2. 同时装备带有中、小能力的技能时，效果会进行叠加。例如装备体力增强（小）和体力增加（中），增加的体力为10+20=30。

3. 如果同时装备相克的技能，互相克制的两个技能效果都不会发动。例如同时装备“アスリート”和“运动不足”时，这两个技能都不会发动效果。

HP、OP、SP相关

| 技能名 | 效果 |
|-----------|--|
| 体力 | 影响体力最大值 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| スタミナ | 影响耐力最大值 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| スタミナ自动回复量 | ↑：耐力回复速度为1.2倍 ↓：耐力回复速度为0.65倍 |
| アスリート | 耐力消耗变慢，并减少13%的消耗值 |
| 运动不足 | 耐力消耗变快，并增加25%的消耗值 |
| 整息 | 耐力消耗完产生的硬直时间变短，回复速度+50% |
| 息切れ | 耐力消耗完产生的硬直时间变长，回复速度-25% |
| オラクル | 影响OP的最大值 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| オラクル吸收量 | 影响近战攻击时OP值的回复量 ↑小：×1.25 中：×1.35 大：×1.8 ↓：×0.8 |
| トリガーハッピー | 以OP消耗量减半为代价，所受伤害是平时的1.5倍 |
| 节约 | 钝形态下OP消耗量减少 |
| 浪费 | 钝形态下OP消耗量增加 |

属性相关

| 技能名 | 效果 |
|-------|--|
| 综合攻击力 | 影响攻击力 ↑小：+2% 中：+4% 大：+5% ↓小：-2% 中：-4% 大：-5% |
| 综合防御力 | 影响防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 切断攻击力 | 影响切断属性的攻击力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 切断防御力 | 影响切断属性的防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 破碎攻击力 | 影响破碎属性的攻击力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 破碎防御力 | 影响破碎属性的防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 贯通攻击力 | 影响贯通属性的攻击力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 贯通防御力 | 影响贯通属性的防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |

| | |
|---------|---|
| 火攻击力 | 影响火属性的攻击力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 火防御力 | 影响火属性的防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 冰攻击力 | 影响冰属性的攻击力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 冰防御力 | 影响冰属性的防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 雷攻击力 | 影响雷属性的攻击力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 雷防御力 | 影响雷属性的防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 神攻击力 | 影响神属性的攻击力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 神防御力 | 影响神属性的防御力 ↑小：+10 中：+20 大：+30 ↓小：-10 中：-20 大：-30 |
| 状态异常攻击 | ↑：异常状态蓄积量增加 ↓：异常状态蓄积量减少 |
| ヴェノム | 使敌人更容易中毒 状态蓄积量 小：+20 中：+30 大：+40 |
| ホールド | 使敌人更容易进入麻痹状态 状态蓄积量 小：+20 中：+30 大：+40 |
| 封神 | 使敌人更容易进入封神状态 状态蓄积量 小：+20 中：+30 大：+40 |
| ヴェノム耐性 | 自身抗毒性提高，很难进入中毒状态 |
| ヴェノム无效 | 抗毒性提高，不会进入中毒状态 |
| ヴェノム倍加 | 毒性下降，容易进入中毒状态，且中毒时间延长 |
| ジャミング耐性 | 自身干扰抗性提高，很难进入干扰状态 |
| ジャミング无效 | 干扰抗性提高，不会进入干扰状态 |
| ジャミング倍加 | 干扰抗性下降，容易进入干扰状态，且异常状态的时间延长 |
| スタン耐性 | 自身眩晕抗性提高，进入眩晕状态很容易恢复 |
| スタン无效 | 眩晕抗性提高，不会进入眩晕状态 |
| スタン倍加 | 眩晕抗性下降，容易进入眩晕状态，眩晕时会无法行动较长时间 |
| リーク耐性 | 自身泄露抗性提高，进入泄露状态后OP减少变慢 |
| リーク无效 | 泄露抗性提高，不会进入泄露状态 |
| リーク倍加 | 泄露抗性下降，进入泄露状态后OP加剧减少 |

战斗能力相关

| 技能名 | 效果 |
|----------|--|
| インパルスエッジ | ↑：长剑的特殊攻击效果强化15% ↓：长剑的特殊攻击效果弱化20% |
| エイム速度 | ↑：镜头操作速度变快 ↓：镜头操作速度变慢 |
| ガード范围 | ↑：防御范围加大，可以360°全方位防御 ↓：防御范围变小，只能防御前方90°的攻击 |
| 器用 | 武器切换时候的速度加快35% |
| 不器用 | 武器切换时候的速度减慢25% |
| 近接攻击速度↓ | 接近战的攻击力下降（小：5% 大：10%） |
| 空中ジャンプ | 在空中可以再次跳跃 |
| 駆除部队 | 攻击讨伐对象以外的敌人攻击力提升25% |
| コンボマスター | 冲刺中攻击力上升 |
| 消音 | 移动时的声音减少，很难被敌人发觉 |
| 騒音 | 移动时的声音加大，很容易被敌人发觉 |
| 冲击吸收 | 从高处落下时照成的硬直减少 |
| ステップマスター | 冲刺时消耗的ST减少25%，在爆发模式下该效果无法叠加 |
| 弾丸マスター | 子弹系攻击的威力提升8% |
| パイロマスター | 放射系攻击的威力提升8% |
| ボムマスター | 爆发系攻击的威力提升8% |
| レーザーマスター | 镭射系攻击的威力提升8% |
| チャージ攻击力↑ | 蓄力攻击的威力提升 |
| チャージ速度 | 影响大剑蓄力攻击的准备时间 ↑：缩短2秒 ↓：延长2秒 |
| 鈍足 | 移动速度减少18% |
| ノックバック距离 | ↑：被攻击时起身的冲刺距离延长50% ↓：被攻击时起身的冲刺距离缩短50% |
| バースト时间 | ↑：等待救助的时间延长至40秒，强制解放的时间延长至20秒 ↓：等待救助的时间缩短至22秒，强制解放的时间缩短至11秒 |
| 捕食吸收量 | 影响捕食后OP的回复量 |

| | |
|---------|--|
| | ↑: 提升50%的回复量 ↓: 减少20%的回复量 |
| 捕捉时间 | 影响尸体消失的时间 ↑: 尸体能存在20秒 ↓: 尸体只能存在10秒 |
| 补足不能 | 无法在地图上看到敌人的位置 |
| オーバーセンス | 可以在地图上更好的捕捉到敌人位置 |

道具相关

| | |
|----------|--|
| アイテム効果 | 影响使用的回复道具回复量 ↑: 道具使用效果提升25% ↓: 道具使用效果降低25% |
| アイテム使用时间 | 影响使用道具时候产生的硬直时间 ↑: 动作增快25% ↓: 动作变慢25% |
| 效果持续 | ↑: 道具效果延长20% ↓: 道具效果缩短50% |
| 覚悟 | 只要自己的体力剩余量大于1, 在防御成功的情况下不管受到多大伤害都会残留1点体力 |
| ふんばり | 自己的体力剩余量在一半以上的时候受到致命伤害会残留1点体力 |
| カリスマ | 提高队友的战斗能力 |
| ヘタレ | 降低队友的战斗能力 |
| 存在感 | 很容易引起敌人的注意 |
| 空気 | 很难引起敌人的注意 |
| 生存本能 | 体力低于25%时攻击力提高13% |
| 生存本能全开 | 体力低于25%时攻击力提高20% |

回收相关

| | |
|-----|-----------------------|
| ケルメ | 击倒怪物后进行捕食, 更容易取得稀有素材 |
| 悪食 | 击倒怪物后进行捕食, 很难获得稀有素材 |
| 欲張り | 击倒怪物后进行捕食, 能获得的素材数量增加 |
| 远虑 | 击倒怪物后进行捕食, 能获得的素材数量减少 |
| 大吉 | 任务完成后的追加报酬容易取得稀有素材 |
| 大凶 | 任务完成后的追加报酬很难取得稀有素材 |
| 目利き | 回收时更容易取得稀有素材 |
| 素人 | 回收时很难取得稀有素材 |

救助相关

| | |
|-------|--|
| 救命回复量 | ↑ 被救助对象的体力回复量提升50% ↓ 被救助对象的体力回复量减少50% |
| 自己犠牲 | 救助同伴时自己贡献出的50%体力提升到90% |
| 奉仕の心 | 救助同伴时自己贡献出的50%体力提升到75% |
| 保身 | 救助同伴时自己贡献出的50%体力减少到25% |
| 神医 | 救助同伴时所需的时间大幅度减少, 救助速度提高50% |
| 名医 | 救助同伴时所需的时间减少, 救助速度提高25% |
| ヤブ | 救助同伴时所需的时间延长, 救助速度降低25% |

资料篇

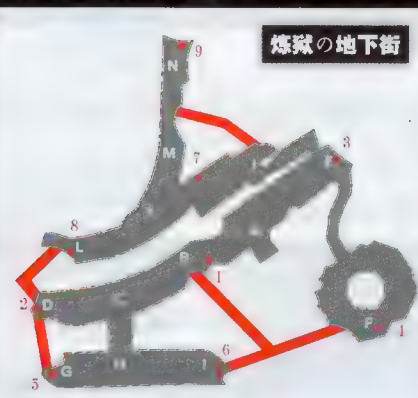
愚者の空母



鉄塔の森



炼狱の地下街



嘆きの平原



镇魂の废寺



赎罪の街



常用素材采集

| 素材名 | 素材 卖价 | 入手方法 | 回收任 务难度 |
|-----------|----------|---|------------|
| 銅 | 800 | 商店(任务“暴風の洗礼”完成后1600f购入)、回收:鎮魂の度寺、煉獄の地下街 | 难易度2 |
| ヤドリギ | 60 | 回收:鎮魂の度寺;任务“雷”追加報酬 | 难易度2 |
| 銀 | 2500 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度2 |
| 金 | 3200 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度4 |
| カシミヤ | 140 | 商店2800f购入;回收:贖罪の街 | 难易度5 |
| 上絹糸 | 5600 | 道具換取:古びた服C入手后換取 | 难易度1 |
| 高純度ヤドリギ | 1400 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度7 |
| 低強度工具鋼 | 40 | 回收:鉄塔の森、吸きの平原 | 难易度1 |
| ジュラルミン | 40 | 回收:贖罪の街、煉獄の地下街;道具換取:废弃された盾A | 难易度1 |
| 低強度タングステン | 60 | 回收:鉄塔の森、煉獄の地下街;道具換取:壊れたドリル;任务“特別ミッション2”追加報酬 | 难易度1 |
| 低純度玉鋼 | 60 | 回收:鎮魂の度寺、愚者の空母;道具換取:古びたおれた刀 | 难易度2 |
| 低強度ナタン | 60 | 回收:贖罪の街;道具換取:废弃された盾A | 难易度1 |
| 低強度電磁鋼 | 40 | 回收:吸きの平原、鉄塔の森 | 难易度1 |
| マナ石片 | 100 | 回收:贖罪の街 | 难易度1 |
| ゴバルト | 80 | 回收:鉄塔の森、煉獄の地下街;道具換取:壊れたドリル | 难易度1 |
| 糸 | 40 | 商店(任务“金剛の巨魁”完成后120f购入);回收:吸きの平原 | 难易度1 |
| アリアドネの絲 | 400 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度2 |
| 棉 | 40 | 商店(任务“金剛の巨魁”完成后100f购入);回收:贖罪の街、鉄塔の森、鎮魂の度寺;道具換取:メデイカルキットA、作業着A | 难易度1 |
| プラスチック | 40 | 商店(任务“蒼穹の月”完成后100f购入);回收:鎮魂の度寺 | 难易度2 |
| 木化石樹皮 | 40 | 回收:鉄塔の森、吸きの平原;道具換取:変質した岩A | 难易度1 |
| 低純度油 | 80 | 回收:贖罪の街 | 难易度1 |
| 汉方 | 5 | 回收:鉄塔の森、鎮魂の度寺 | 难易度1 |
| ハーブ | 40 | 商店(任务“戦神の目覚め”完成后50f购入);回收:贖罪の街、鉄塔の森、吸きの平原、鎮魂の度寺;道具換取:メデイカルキットA、ハーブケース×4 | 难易度1 |
| 低質量ゴム | 100 | 回收:鉄塔の森;道具換取:作業着A | 难易度1 |
| アラガミエクス | 100 | 商店(400f购入);道具合成:荒神膏×1、中和剤×1 | 难易度1 |
| 鋼鉄片 | 100 | 回收:鉄塔の森 | 难易度1 |
| 輝石 | 200 | 回收:贖罪の街 | 难易度1 |
| 雷石 | 200 | 回收:吸きの平原 | 难易度1 |
| 氷石 | 200 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度2 |
| 火石 | 200 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度2 |
| ヒヒイロカネ | 100 | 回收:愚者の空母 | 难易度2 |
| 仙丹 | 100 | 回收:鉄塔の森 | 难易度1 |
| 微毒性メタル | 200 | 回收:愚者の空母 | 难易度2 |
| 低純度軟鉄 | 100 | 回收:鉄塔の森、愚者の空母;道具換取:古びたおれた刀 | 难易度1 |
| マグネシウム | 50 | 商店(任务“暴風の洗礼”完成后50f购入);回收:贖罪の街、鉄塔の森、吸きの平原、煉獄の地下街;道具換取:废弃された閃光弾(×4)、壊れたサイクルA(×2)、废弃された武器A | 难易度1 |
| クロモリ鋼 | 100 | 回收:吸きの平原、愚者の空母;道具換取:废弃された武器A | 难易度1 |
| ナイロン | 80 | 商店(任务“蒼穹の月”完成后100f购入);回收:鎮魂の度寺、煉獄の地下街 | 难易度2 |
| ウール | 100 | 商店(任务“金剛の巨魁”完成后200f购入);回收:贖罪の街 | 难易度1 |
| 人工皮革 | 80 | 商店(任务“蒼穹の月”完成后100f购入);回收:煉獄の地下街 | 难易度2 |
| 炭素繊維 | 60 | 商店(任务“金剛の巨魁”完成后120f购入);回收:贖罪の街、鉄塔の森、吸きの平原;道具換取:作業着A | 难易度1 |
| 低強度アラミド繊維 | 100 | 回收:贖罪の街;道具換取:废弃された盾A×2 | 难易度1 |
| オーナ樹皮 | 100 | 回收:鉄塔の森 | 难易度1 |
| モリーユ | 80 | 商店(任务“希望”完成后100f购入);回收:贖罪の街、鉄塔の森(1C)、吸きの平原;道具換取:変質した岩A×2 | 难易度1 |
| 変若水 | 50 | 回收:鉄塔の森、鎮魂の度寺 | 难易度1 |
| エーテル | 50 | 回收:愚者の空母、煉獄の地下街 | 难易度2 |
| 低純度塗布剤 | 200 | 回收:鉄塔の森 | 难易度1 |
| 毒エキス | 200 | 回收:愚者の空母 | 难易度2 |
| 輝晶 | 1000 | 道具合成:金丹×1、輝石×1;回收:贖罪の街 | 难易度4 |
| 雷晶 | 1000 | 道具合成:金丹×1、雷石×1;回收:吸きの平原 | 难易度4 |
| 氷晶 | 1000 | 道具合成:金丹×1、氷石×1;回收:鎮魂の度寺 | 难易度4 |
| 火晶 | 1000 | 道具合成:金丹×1、火石×1;回收:煉獄の地下街 | 难易度4 |
| ヒヒイロカネ | 400 | 回收:愚者の空母 | 难易度4 |

| | | | |
|------------|------|---------------------------------|------|
| 金丹 | 400 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| 工具鋼 | 160 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| ジュラルミン鋼 | 160 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度4 |
| セラミックプレート | 160 | 回收:吸きの平原、愚者の空母;道具換取:废弃された武器A | 难易度1 |
| タングステン | 250 | 回收:鉄塔の森、煉獄の地下街 | 难易度4 |
| 玉鋼 | 250 | 回收:鎮魂の度寺、愚者の空母;道具換取:折れた刀×2 | 难易度4 |
| ナタン | 250 | 回收:贖罪の街 | 难易度4 |
| マンガン鋼 | 250 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度4 |
| 電磁鋼 | 160 | 回收:吸きの平原 | 难易度4 |
| 毒性メタル | 800 | 回收:愚者の空母 | 难易度4 |
| 軟鉄 | 400 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| マナ石 | 250 | 回收:贖罪の街 | 难易度4 |
| ミスリル鋼 | 400 | 回收:愚者の空母 | 难易度4 |
| ニッケル | 400 | 回收:煉獄の地下街;道具換取:鋼材A | 难易度4 |
| ポリエステル | 250 | 商店(任务“希望”完成后500f购入);回收:煉獄の地下街 | 难易度4 |
| ニット | 400 | 商店(任务“修羅の宴”完成后800f购入);回收:鎮魂の度寺 | 难易度4 |
| アリアドネの絲 | 400 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度4 |
| フリス | 160 | 商店(任务“修羅の宴”完成后320f购入);回收:鎮魂の度寺 | 难易度4 |
| 牛革 | 250 | 商店(任务“修羅の宴”完成后500f购入);回收:煉獄の地下街 | 难易度4 |
| ガラス繊維 | 250 | 商店(任务“暴風の洗礼”完成后200f购入);回收:吸きの平原 | 难易度2 |
| アラミド繊維 | 400 | 回收:贖罪の街 | 难易度4 |
| ダマスカス鋼 | 800 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度4 |
| マホガニー木片 | 800 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| マホガニー | 1200 | 回收:鉄塔の森 | 难易度7 |
| 木化石片 | 800 | 回收:吸きの平原 | 难易度4 |
| アノシユ | 800 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| オーク | 800 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| 低純度オイル | 250 | 回收:贖罪の街 | 难易度4 |
| オイル | 400 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度4 |
| 塗布剤 | 800 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| 毒草 | 800 | 回收:愚者の空母 | 难易度4 |
| ラムリタ | 100 | 回收:鉄塔の森、鎮魂の度寺 | 难易度8 |
| 鋼鉄 | 1400 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| オラクル輝石 | 2000 | 回收:贖罪の街;道具合成:哲学者の石×1、輝晶×1 | 难易度7 |
| オラクル雷石 | 2000 | 回收:吸きの平原;道具合成:哲学者の石×1、雷晶×1 | 难易度7 |
| オラクル氷石 | 2000 | 回收:鎮魂の度寺;道具合成:哲学者の石×1、氷晶×1 | 难易度7 |
| オラクル火石 | 2000 | 回收:煉獄の地下街;道具合成:哲学者の石×1、火晶×1 | 难易度7 |
| ニッケルクロモリ鋼 | 700 | 回收:愚者の空母;道具換取:武器D×2 | 难易度7 |
| 哲学者の石 | 700 | 回收:鉄塔の森、アルダノーヴァ(捕食) | 难易度7 |
| 高強度鋼 | 280 | 回收:鉄塔の森 | 难易度7 |
| ポリカーボネート | 280 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度7 |
| 強化セラミック | 280 | 回收:愚者の空母 | 难易度7 |
| 耐熱合金 | 440 | 回收:鉄塔の森 | 难易度7 |
| 高純度玉鋼 | 440 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度4 |
| タングステン合金 | 280 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度7 |
| ナタン合金 | 440 | 回收:贖罪の街 | 难易度7 |
| 低温度合金 | 440 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度7 |
| 強化電磁鋼 | 280 | 回收:吸きの平原 | 难易度7 |
| 重毒性メタル | 1400 | 回收:愚者の空母 | 难易度7 |
| 高純度軟鉄 | 700 | 回收:鉄塔の森 | 难易度7 |
| マナ水晶 | 440 | 回收:贖罪の街 | 难易度7 |
| ニオブ | 700 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度7 |
| アラガミ繊維 | 280 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度7 |
| スエード | 700 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度7 |
| 強化ガラス繊維 | 440 | 回收:吸きの平原 | 难易度7 |
| 超アラガミ繊維 | 1400 | 回收:愚者の空母、アイテール(捕食) | 难易度8 |
| 強化アラミド繊維 | 700 | 回收:贖罪の街 | 难易度7 |
| 高純度ダマスカス鋼 | 1400 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度7 |
| 高純度オイル | 700 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度7 |
| エリクサー | 100 | 回收:吸きの平原、アルダノーヴァ(捕食) | 难易度7 |
| コーティング剤 | 1400 | 回收:鉄塔の森 | 难易度4 |
| 高質量ゴム | 700 | 回收:鉄塔の森 | 难易度7 |
| 中和錠 | 10 | 商店(25f) | 难易度1 |
| オリハルコン | 2000 | 回收:鉄塔の森;道具合成:賢者の石×1、ヒヒイロカネ×1 | 难易度7 |
| 賢者の石 | 1000 | 回收:鉄塔の森 | 难易度9 |
| 強化ポリカーボネート | 360 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度9 |
| 神玉鋼 | 560 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度9 |
| 超硬合金 | 360 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度9 |
| アダマンタイト | 2000 | 回收:愚者の空母 | 难易度9 |
| 賢者の石 | 1000 | 回收:鉄塔の森 | 难易度9 |
| 強化ポリカーボネート | 360 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度9 |
| 神玉鋼 | 560 | 回收:鎮魂の度寺 | 难易度9 |
| 超硬合金 | 360 | 回收:煉獄の地下街 | 难易度9 |
| アダマンタイト | 2000 | 回收:愚者の空母 | 难易度9 |

废弃道具换区列表

| 素材名 | 回收場所 | 回收后获得的道具 |
|------------|---------------------------|----------------------------------|
| 废弃された闪光弾 | 全地图 | マグネシウム×4 |
| 作業着A | 鉄塔の森 | 低品質ゴム×1, 炭素繊維×2, 棉×1 |
| 作業着B | 鉄塔の森 | 低品質ゴム×1, 炭素繊維×1, プラスチック×1, 棉×1 |
| 作業着C | 鉄塔の森 | 高品質ゴム×2, 棉×2 |
| 作業着D | 鉄塔の森 | 高品質ゴム×2, 棉×2 |
| 古びた服A | 煉獄の地下街 | 絹×2, 低純度油×1, 棉×1 |
| 古びた服B | 煉獄の地下街 | 絹×2, 低純度オイル×1, 人工革×1 |
| 古びた服C | 煉獄の地下街 | 上絹×2, 人工皮革×1, アラガミ繊維×1 |
| 古びた服D | 煉獄の地下街 | 上絹×2, 牛革×1, アラガミ繊維×1 |
| 変質した岩A | 吸きの平原, 鉄塔の森 | モリーユ×2, 木化石樹皮×2 |
| 変質した岩B | 吸きの平原, 鉄塔の森 | モリーユ×2, 木化石片×2 |
| 変質した岩C | 吸きの平原, 鉄塔の森 | エリクサー×2, エーテル×2 |
| 废弃された武器A | 吸きの平原, 愚者の空母 | クロモリ鋼×1, マグネシウム×1, セラミックプレート×1 |
| 废弃された武器B | 吸きの平原 | クロモリ鋼×2, セラミックプレート×2 |
| 废弃された武器C | 吸きの平原 | ニッケルクロモリ鋼×1, 強化セラミック×1 |
| 废弃された武器D | 吸きの平原, 愚者の空母 | ニッケルクロモリ鋼×2, 強化セラミック×2 |
| 古びたおれた刀 | 鎮魂の度寺, 愚者の空母 | 低純度玉鋼×2, 低純度軟鉄×2 |
| おれた刀 | 鎮魂の度寺, 愚者の空母 | 玉鋼×2, 軟鉄×2 |
| いわくつきの刀 | 鎮魂の度寺, 愚者の空母 | 高純度玉鋼×2, 高純度軟鉄×2 |
| 年代物の名刀 | 鎮魂の度寺, 愚者の空母 | 神玉鋼×2, 高純度軟鉄×2 |
| 废弃された盾A | 贖罪の街, 吸きの平原 | 低強度アラミド繊維×2, ジュラルミン×1, 低強度チタン×1 |
| 废弃された盾B | 贖罪の街, 吸きの平原 | アラミド繊維×2, ジュラルミン鋼×1, 低強度アラミド繊維×1 |
| 废弃された盾C | 贖罪の街, 吸きの平原 | 強化アラミド繊維×2, ポリカーボネート×2 |
| 废弃された盾D | 吸きの平原 | 強化アラミド繊維×2, 強化ポリカーボネート×2 |
| 古びた鋼材 | 煉獄の地下街 | 低強度タンゲステン×1, 低強度チタン×1, コバルト×1 |
| 鋼材A | 煉獄の地下街 | タンゲステン×2, ニッケル×1 |
| 鋼材B | 煉獄の地下街 | タンゲステン合金×2, ニオブ×1 |
| 鋼材C | 煉獄の地下街 | 超硬合金×2, ニオブ×1 |
| 废弃されたサイクルA | 贖罪の街 | マグネシウム×2, 低強度チタン×2 |
| 废弃されたサイクルB | 贖罪の街 | マグネシウム×3, チタン×1 |
| 壊れたドリル | 鉄塔の森 | コバルト×2, 低強度タンゲステン×2 |
| 古いドリル | 鉄塔の森 | ニッケル×1, 工具鋼×1, タングステン×1 |
| ドリル | 鉄塔の森 | ニオブ×1, 高速度鋼×1, 耐熱合金×1 |
| ハーブケース | 贖罪の街, 吸きの平原, 鉄塔の森, 煉獄の地下街 | ハーブ×4 |
| メディカルキットA | 全地图 | 回復錠×1, 回復錠改×1, Oアンプル×1, 棉×1 |
| メディカルキットB | 贖罪の街, 吸きの平原, 鉄塔の森 | 回復錠改×2, Oアンプル×1, 棉×1 |
| メディカルキットC | 煉獄の地下街, 鉄塔の森 | 回復錠改×2, Oアンプル×1, 体力増強剤×1 |
| メディカルキットD | 鉄塔の森, 愚者の空母 | 回復錠改×2, Oアンプル×1, 体力増強剤改×1 |

素材合成列表

| 名称 | 必要素材1 | 必要素材2 | 合成費用 | 备注 |
|----------|-----------|-----------|------|-----------------------|
| スタングレネード | マグネシウム×1 | 爆縮体×1 | 100 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| 回復錠改 | 回復錠×1 | ハーブ×1 | 30 | 两个必要素材都能在商店购买(难度2完成后) |
| OG: 回復柱 | OG: 回復球×1 | ハーブ×1 | 60 | 两个必要素材都能在商店购买(难度2完成后) |
| Oアンプル改 | Oアンプル×1 | モリーユ×1 | 100 | 两个必要素材都能在商店购买(难度7完成后) |
| ホールドトラップ | 荒神骨片×1 | アラガミエクス×1 | 60 | 两个必要素材都能在商店购买(难度4完成后) |
| アラガミエクス | 荒神骨×1 | 中和錠×1 | 25 | 中和錠可以在商店购买 |
| アラガミエクス | 荒神骨片×3 | 中和錠×1 | 25 | 两个必要素材都能在商店购买(难度4完成后) |

金剛の巨魁(难度2) 完成后解除限制

| 名称 | 必要素材1 | 必要素材2 | 合成費用 | 备注 |
|----------|-----------|-----------|------|-----------------------|
| ヴェノムトラップ | 妖精精×1 | アラガミエクス×1 | 50 | 两个必要素材都能在商店购买(难度4完成后) |
| 封神トラップ | 荒爪×1 | アラガミエクス×1 | 50 | 两个必要素材都能在商店购买(难度4完成后) |
| 筋力増強錠30改 | 筋力増強錠30×1 | 変若水×1 | 100 | 筋力増強錠30可以在商店购买 |
| 体躯増強錠30改 | 体躯増強錠30×1 | 変若水×1 | 100 | 体躯増強錠30可以在商店购买 |
| スタミナ増強剤 | レーション×1 | 力身丹×1 | 100 | 两个必要素材都能在商店购买(难度4完成后) |

暴風の洗礼(难度4) 完成后解除限制

| 名称 | 必要素材1 | 必要素材2 | 合成費用 | 备注 |
|------------|-------------|--------|------|-----------------------|
| エリキシル錠 | Oアンプル×1 | ヤドリギ×1 | 200 | Oアンプル可以在商店购买 |
| デトックス錠改 | デトックス錠×1 | エーテル×1 | 100 | デトックス錠可以在商店购买 |
| アンチリーク剤改 | アンチリーク剤×1 | エーテル×1 | 100 | アンチリーク剤可以在商店购买 |
| アンチジャミング剤改 | アンチジャミング剤×1 | エーテル×1 | 100 | アンチジャミング剤可以在商店购买 |
| 強制解放剤 | アラガミエクス×1 | 中和錠×1 | 50 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| フアイトドリンク改 | フアイトドリンク×1 | ハーブ×1 | 50 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| ライフドリンク改 | ライフドリンク×1 | ハーブ×1 | 50 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| 体力増強剤改 | 体力増強剤×1 | ハーブ×1 | 200 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| スタミナ活性剤 | レーション×1 | 漢方×1 | 200 | レーション可以在商店购买 |
| Oバイアル | 力身丹×1 | モリーユ×1 | 200 | 两个必要素材都能在商店购买(难度7完成后) |
| アラガミエクス | 荒神大錠×2 | 中和錠×1 | 20 | 中和錠可以在商店购买 |
| 輝晶 | 金丹×1 | 輝石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |
| 雷晶 | 金丹×1 | 雷石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |
| 冰晶 | 金丹×1 | 冰石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |
| 火晶 | 金丹×1 | 火石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |

希望(难度6) 完成后解除限制

| 名称 | 必要素材1 | 必要素材2 | 合成費用 | 备注 |
|-----------|-------------|---------|------|---------------|
| 回復錠S | 回復錠改×1 | エリクサー×1 | 100 | 回復錠改可以在商店购买 |
| 筋力増強錠90 | 筋力増強錠30改×1 | アムリタ×1 | 350 | — |
| 体躯増強錠90 | 体躯増強錠30改×1 | アムリタ×1 | 350 | — |
| 体力増強剤S | 体力増強剤改×1 | エリクサー×1 | 350 | — |
| 超視界剤60 | 超視界剤30×1 | ハーブ×1 | 350 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| 挑発フェロモン15 | 挑発フェロモン10×1 | 感覚体×1 | 100 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| 伪装フェロモン15 | 伪装フェロモン10×1 | 感覚体×1 | 100 | 两个必要素材都能在商店购买 |
| 強制解放剤改 | 強制解放剤×1 | エリクサー×1 | 200 | — |
| 体力増強剤改S | 体力増強剤改×1 | エリクサー×1 | 350 | — |
| スタミナ増強剤S | スタミナ増強剤×1 | エリクサー×1 | 350 | — |
| スタミナ活性剤改 | スタミナ活性剤×1 | 力身丹×1 | 350 | — |
| Oバイアル改 | Oバイアル×1 | エリクサー×1 | 150 | — |
| エリキシル錠改 | エリキシル錠×1 | エーテル×1 | 450 | — |
| エリキシル錠S | エリキシル錠改×1 | エリクサー×1 | 450 | — |
| 万能薬 | 力身丹×1 | エリクサー×1 | 350 | — |
| オラクル輝石 | 哲学者の石×1 | 輝石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |
| オラクル雷石 | 哲学者の石×1 | 雷石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |
| オラクル冰石 | 哲学者の石×1 | 冰石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |
| オラクル火石 | 哲学者の石×1 | 火石×1 | 100 | 可以通过回收获得 |

难度9完成后解除限制

| 名称 | 必要素材1 | 必要素材2 | 合成費用 | 备注 |
|---------|----------|-----------|------|----------|
| オリハルコン | 賢者の石×1 | ヒイロカネ×1 | 200 | — |
| アダマンタイト | 賢者の石×1 | ミスリル銀×1 | 200 | 可以通过回收获得 |
| 神薬 | 体力増強剤S×1 | 高純度ヤドリギ×1 | 450 | — |

全怪物基本资料

| 名字 | 初次登场难度 | 素材名 | 属性弱点 | 可破坏部位 |
|---------------|--------|---------|-----------------|-----------------|
| オウガテイル | 1 | 鬼 | 火、冰、雷 | — |
| オウガテイル墮天 | 3 | 鬼、鬼冰 | 火 | — |
| ヴァジュラテイル(火) | 5 | 鬼、鬼火 | 冰 | — |
| ヴァジュラテイル(雷) | 7 | 鬼、鬼雷、雷鬼 | 神 | — |
| ザイゴート | 1 | 天使 | 火、冰、雷 | — |
| ザイゴート墮天(火) | 3 | 天使、墮天使 | 冰、雷 | — |
| ザイゴート墮天(雷) | 5 | 天使、墮天使 | 冰 | — |
| ザイゴート墮天(冰) | 7 | 天使、墮天使 | 火 | — |
| コクーンメイデン | 1 | 妖精 | 火、冰、雷 | — |
| コクーンメイデン墮天(火) | 3 | 妖精、火妖精 | 冰、雷 | — |
| コクーンメイデン墮天(雷) | 5 | 妖精、雷妖精 | 冰 | — |
| コクーンメイデン墮天(冰) | 7 | 妖精、冰妖精 | 火 | — |
| コンゴウ ユーラ | 2 | 猿 | 雷 | 面部、身体、尾部 |
| コンゴウ墮天 | 4 | 冰猿、墮猿 | 火 | 面部、尾部、气管 |
| ハガコンゴウ | 6 | 禁猿、雷猿 | 神 | 背后、双手、羽翼 |
| グボロ・グボロ | 2 | 龙种 | 雷 | 背鳍、身体、牙 |
| グボロ・グボロ墮天(火) | 4 | 墮龙 | 冰 | 炮台、背鳍、尾鳍 |
| グボロ・グボロ墮天(冰) | 6 | 禁龙、冰龙 | 火 | 炮台、背鳍、尾鳍 |
| シユウ | 2 | 鸟 | 火、冰 | 头部、翅膀、下半身 |
| シユウ墮天 | 5 | 墮鸟 | 火 | 头部、翅膀、下半身 |
| セクメト | 7 | 禁鸟、炎鸟 | 冰 | 头部、翅膀、手掌 |
| ボルグ・カムラン | 3 | 骑士、骑面 | 冰、雷 | 盾、前足、尾部 |
| ボルグ・カムラン墮天(火) | 5 | 炎骑 | 冰 | 盾、尾部、针 |
| ボルグ・カムラン墮天(雷) | 5 | 雷骑 | 火 | 盾、尾部、针 |
| クアドリガ | 3 | 战王、战神 | 冰、神 | 头部装甲、导弹发射器、排热部位 |
| クアドリガ墮天 | 5 | 墮王、冰王 | 火 | 头部装甲、导弹发射器、后足 |
| テスカトリボカ | 6 | 禁王、霸王 | 神 | 头部装甲、导弹发射器、腹部 |
| ヴァジュラ | 1 | 鬼神 | 火、冰 | 面部、前足、尾部 |
| ブリティヴィイ・マータ | 6 | 女王、女帝 | 火 | 面部、身体、肩 |
| ディアウス・ビター | — | 帝王、神帝 | 神 | 前足、斗篷、头部 |
| サリエル | 4 | 女神 | 火、冰、雷(毒) | 头部、双脚、裙子 |
| サリエル墮天 | 5 | 魔女 | 火、冰、雷(毒) | 头部、双脚、裙子 |
| アイテール | 7 | 魔神 | 神 | 头部、裙子、尾状器官 |
| ウロヴォロス | 5 | 混沌 | 神 | 复眼、双脚、角 |
| ウロヴォロス墮天 | 8 | 墮天 | 神 | 复眼、角、背骨 |
| アルダノーヴァ | 6 | 日天、月天 | 女神、火、冰、雷、神、男神、无 | 天轮、头发、脚部装甲 |
| アルダノーヴァ墮天 | 9 | 计斗、阴阳 | 女神、火、冰、雷、神、男神、无 | 天地轮、头发、腕部装甲 |

特殊状态说明

玩家(不利)

| 状态 | 效果 | 出现条件 | 恢复手段 |
|----------------|------------------------|-----------|--|
| 战斗不能 | 无法行动，30秒后返回营地并扣除部分任务报酬 | 体力为0 | 被同伴救助 |
| スタン(眩晕) | 无法行动 | 部分荒神的攻击 | 经过较短时间后恢复 |
| ヴェノム(毒) | 体力缓慢下降 | 部分荒神的攻击 | 一定时间经过、デトックス錠(1/2概率)、デトックス錠改、万能药 |
| デッドリーヴェノム(猛毒) | 体力急剧减少 | — | — |
| リーク(泄漏) | OP缓慢下降 | 某些荒神的攻击 | 一定时间经过、アンチリーク剂(1/2概率)、アンチリーク剂改、万药 |
| フェイタルリーク(严重泄漏) | OP急剧减少 | — | — |
| ジャミング(干扰) | 荒神的位置不会在地图上表示 | コクーンメイデン系 | 经过一定时间之后、アンチジャミング剂(1/2概率)、アンチジャミング剂改、万能药 |
| 攻击力下降(小) | 攻击力下降 | 部分荒神的攻击 | 一定时间经过 |
| 攻击力下降(大) | 攻击力大幅下降 | — | — |
| 防御力下降(小) | 防御力下降 | 部分荒神的攻击 | 一定时间经过 |
| 防御力下降(大) | 防御力大幅下降 | — | — |

玩家(有利)

| 状态 | 效果 | 出现条件 |
|-----------|---------------------|--------------------------------|
| バースト | 一定时间内进入爆裂模式 | 捕食荒神、强制解药剂(改) |
| 攻击力上升 | 一定时间内攻击力上升(大、小两种) | 小: 筋力增强錠30(90)、大: 筋力增强錠30(90)改 |
| 防御力上升 | 一定时间内防御力上升(大小两种) | 小: 体躯增强錠30(90)、大: 体躯增强錠30(90)改 |
| 回避距离上升 | 一定时间内, 冲刺距离增加 | — |
| スタミナ消費量减少 | 一定时间内, 各种行动消耗ST槽减少 | スタミナ活性剂(改) |
| 挑发フェロモン | 一定时间内吸引敌人注意力 | 挑发フェロモン10(15) |
| 伪装フェロモン | 一定时间内不吸引敌人注意力 | 伪装フェロモン10(15) |
| ユーパーセンス | 一定时间内, 地图上标出所有荒神的位置 | 超视界錠30(60) |

荒神

| 状态 | 效果 | 发生条件 | 目测变化 |
|----------|------------------|--------------------------------|-------------|
| 气絶 | 倒下一定时间, 并无法行动 | 某部位一定伤害积蓄 | — |
| 眩暈 | 无法看见玩家, 行动停止 | スタングレネード(闪光弹) | 头上冒出星星 |
| ホールド(麻痹) | 一定时间内无法行动 | ホールドトラップ(麻痹陷阱)、技能「ホールド」、麻痹属性子弹 | 身体周围被黄色光线缠绕 |
| ヴェノム(毒) | 一定时间内HP持续下降 | ヴェノムトラップ(毒陷阱)、技能「ヴェノム」、毒属性子弹 | 头上冒出紫色泡泡 |
| 封神 | 无法使出特定的攻击 | 封神トラップ、スキル「封神」、对神抗体属性バレット | 头上冒出绿黑色的泡泡 |
| 濒死 | 特定的攻击使用失败, 并产生硬直 | 敌人在HP极低情况下 | 冒出红黑色的烟 |

子弹调和

菜单第三项**バレット**, 选择**“バレット変更”**, 按下START键就可以进入子弹编辑系统了。在子弹编辑系统里面能够自己设计个性化的子弹。按下O键后能够选择子弹配件的属性以及口径, 选定一项之后再打开就能进入弹种选择页面, 页面里面能够选择子弹在发射后表现出的特性。比如: 直线飞行、诱导、扩散、甚至爆炸等。

强力的子弹能轻易地猎杀怪物, 通过编辑模式, 玩家可以制造出各种弹道。各种属性的复合型子弹。子弹口径从大到小有: L>M>S>SS, 共4种。口径越大, 威力越高, 消耗的OP值也相应增多, 基本的子弹种类可以分为: 弹丸、镭射、爆发、放射、球、制御6种, 具体如下:

| 弹种 | 特性 | 属性 | 可否接续 |
|----|--|----------|------|
| 弹丸 | 最标准的弹种, 有直线以及各种曲线类型, 命中物体后消失。 | 贯通+非物理属性 | 可 |
| 镭射 | 有直线以及各种曲线的弹道, 发射后会拖出细长的“尾巴”, 具备强力的贯通特性 | 贯通+非物理属性 | 不可 |
| 爆发 | 发射后马上发生爆炸, 单体并不具备推进力, 命中物体不消失 | 破碎+非物理属性 | 不可 |
| 放射 | 单体不具备推进力, 命中目标后也不会消失 | 破碎+非物理属性 | 不可 |
| 球 | 单体不具备推进力, 停在原地并能持续给触碰到敌人造成伤害 | 贯通+非物理属性 | 可 |
| 制御 | 跟球类似, 既没有伤害也没有推进力的弹种, 通常用于改良其他子弹 | — | 可 |

玩家在基地的服务终端中选择**“バレット合成”**即可进行子弹的合成。由于合成后原有的子弹将会消失, 如果没有参考搭配方法就随意合成的话最好使用**“复制”**功能把目前的子弹复制, 免得合成失败后陷入无弹可用的尴尬局面。复制所需的费用是需要复制的子弹卖价的四倍。

弹药的合成方法如下:

1. 把想要进行接续的子弹类型设置在第一个空栏中, 不能进行接续的子弹无法设置在该项上。
2. 设置想要开发的子弹类型, 所有

子弹类型都可以设置在第二~五的空栏上, 但如果设置了无法接续的弹种, 将无法设置剩余子弹。

3. 需要接续的子弹设置完成后按方向右键确定合成。
4. 需要合成的子弹和接续的子弹接续成功。
5. 确定编辑的子弹条件没有错误后就能按O键确定完成子弹合成。
6. 合成完成后可以选择保存子弹的编辑配方, 以后可以根据该配方直接合成。

推荐合成

爆炸贯通系 (消费OP40, 开发费用25300fc)

| 合成顺序 | 口径 | 弹种 |
|------|----|-------------------|
| 1 | SS | 弹丸: 射程很长 |
| 2 | L | レーザー: 射程非常短 |
| 3 | M | 球: 存在时间短, 碰到敌人后爆炸 |
| 4 | L | レーザー: 射程非常短 |
| 5 | L | レーザー: 射程非常短 |
| 6 | L | レーザー: 射程非常短 |
| 7 | L | レーザー: 射程非常短 |
| 8 | L | レーザー: 射程非常短 |

用于破坏部位的贯通系

(消费OP40, 开发费用19800fc)

| 合成顺序 | 口径 | 弹种 |
|------|----|-------------------|
| 1 | SS | 弹丸: 射程很短 |
| 2 | M | 制御: 存在时间短 |
| 3 | S | 弹丸: 高性能全方位追踪 |
| 4 | M | 球: 存在时间短, 碰到敌人后爆炸 |
| 5 | L | レーザー: 射程非常短 |
| 6 | L | レーザー: 射程非常短 |
| 7 | L | レーザー: 射程非常短 |

瞬间输出非常高

(消费OP90, 开发费用23000fc)

| 合成顺序 | 口径 | 弹种 |
|------|----|-----------|
| 1 | M | 制御: 存在时间短 |
| 2 | L | 放射 |
| 3 | L | 放射 |
| 4 | L | 放射 |
| 5 | L | 放射 |
| 6 | L | 放射 |
| 7 | L | 放射 |
| 8 | L | 放射 |
| 9 | L | 放射 |



弹种入手时期和特性

S口径

| 弹种 | 特点 | 价值 | 消费数 | 消耗OP | 可否接续 | 入手时期 |
|------|-------------------|--------|-----|------|------|-----------------|
| 弹丸 | — | 400fc | 3 | 4 | 可 | 初期 |
| 弹丸 | 射程很长 | 600fc | 3 | 5 | 可 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| 弹丸 | 射程很短 | 300fc | 3 | 3 | 可 | 初期 |
| 弹丸 | 射程非常短 | 600fc | 3 | 2 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弹丸 | 不受重力影响 | 400fc | 7 | 4 | 可 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| レーザー | — | 800fc | 3 | 5 | 否 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| レーザー | 射程很长 | 1700fc | 3 | 6 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| レーザー | 射程很短 | 600fc | 3 | 4 | 否 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| レーザー | 射程非常短 | 1200fc | 3 | 2 | 否 | 难度3“炎の盾”完成 |
| レーザー | 不受重力影响 | 1100fc | 7 | 5 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| レーザー | — | 600fc | 2 | 5 | 否 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| 球 | 停留在场上 | 200fc | 2 | 1 | 可 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| 球 | 横方向追踪弹 | 900fc | 7 | 6 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 球 | 纵方向追踪弹 | 900fc | 7 | 6 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 球 | 全方位追踪弹 | 1800fc | 7 | 8 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 球 | 追尾性更强的横方向追踪弹 | 1800fc | 7 | 8 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 球 | 追尾性更强的纵方向追踪弹 | 1800fc | 7 | 8 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 球 | 追尾性更强的全方位追踪弹 | 3400fc | 7 | 11 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 横方向追踪弹 | 2400fc | 7 | 7 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 纵方向追踪弹 | 2400fc | 7 | 7 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 全方位追踪弹 | 4500fc | 7 | 9 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 追尾性更强的横方向追踪弹 | 4500fc | 7 | 9 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 追尾性更强的纵方向追踪弹 | 4500fc | 7 | 9 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 追尾性更强的全方位追踪弹 | 8100fc | 7 | 12 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弹丸 | 发射后拐弯的子彈 | 500fc | 11 | 4 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弹丸 | 在射程的一半拐弯的子彈 | 500fc | 11 | 4 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弹丸 | 命中目标前改变方向的子彈 | 500fc | 10 | 4 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弹丸 | 发射后拐弯的子彈 (右方向) | 500fc | 11 | 4 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弹丸 | 在射程的一半拐弯的子彈 (右方向) | 500fc | 11 | 4 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弹丸 | 发射后改变弹道 (右方向) | 500fc | 10 | 4 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弹丸 | 发射后拐弯的子彈 (左方向) | 500fc | 11 | 4 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弹丸 | 在射程的一半拐弯的子彈 (左方向) | 500fc | 11 | 4 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |

SS口径

| 弹种 | 特点 | 价值 | 消费数 | 消耗OP | 可否接续 | 入手时期 |
|------|--------|--------|-----|------|------|-----------------|
| 弹丸 | — | 1000fc | 3 | 2 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弹丸 | 射程很长 | 1900fc | 3 | 2 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弹丸 | 射程很短 | 800fc | 3 | 2 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弹丸 | 射程非常短 | 1500fc | 3 | 1 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | — | 2500fc | 3 | 2 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 射程很长 | 4500fc | 3 | 3 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程很短 | 1500fc | 3 | 2 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 射程非常短 | 3500fc | 3 | 1 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 爆発 | — | 1200fc | 2 | 3 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弹丸 | 快速连续射击 | 1200fc | 19 | 7 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弹丸 | 连射型 | 1200fc | 14 | 7 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弹丸 | 散弹 | 1200fc | 35 | 8 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| レーザー | 散弹 | 2400fc | 35 | 8 | 否 | 难度3“炎の盾”完成 |

M口径

| 弹种 | 特点 | 价值 | 消费数 | 消耗OP | 可否接续 | 入手时期 |
|------|-----------------|--------|-----|------|------|-----------------|
| 弹丸 | — | 500fc | 3 | 8 | 可 | 初期 |
| 弹丸 | 射程很长 | 1200fc | 3 | 10 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弹丸 | 射程很短 | 400fc | 3 | 7 | 可 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| 弹丸 | 射程非常短 | 800fc | 3 | 4 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弹丸 | 不受重力影响 | 700fc | 7 | 8 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| レーザー | — | 1500fc | 3 | 10 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| レーザー | 射程很长 | 2300fc | 3 | 12 | 否 | 难度3“炎の盾”完成 |
| レーザー | 射程很短 | 800fc | 3 | 7 | 否 | 难度2“金刚の巨魁”完成 |
| レーザー | 射程非常短 | 2000fc | 3 | 4 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 不受重力影响 | 1400fc | 7 | 9 | 否 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 爆発 | — | 1200fc | 2 | 11 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 球 | 停留在场上 | 300fc | 2 | 2 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 制御 | 存在时间较短 | 300fc | 2 | 1 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 制御 | — | 300fc | 2 | 2 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 制御 | 存在时间较长 | 500fc | 2 | 3 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 球 | 存在时间较短, 碰到敌人后爆炸 | 800fc | 2 | 2 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 球 | 碰到敌人后爆炸 | 800fc | 2 | 3 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 球 | 存在时间较长, 碰到敌人后爆炸 | 1200fc | 2 | 6 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弹丸 | 横方向追踪弹 | 1600fc | 7 | 12 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弹丸 | 纵方向追踪弹 | 1600fc | 7 | 12 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弹丸 | 全方位追踪弹 | 3000fc | 7 | 17 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弹丸 | 高性能横方向追踪弹 | 3000fc | 7 | 17 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弹丸 | 高性能纵方向追踪弹 | 3000fc | 7 | 17 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弹丸 | 高性能全方位追踪弹 | 5400fc | 7 | 25 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 横方向追踪弹 | 4000fc | 7 | 14 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 纵方向追踪弹 | 4000fc | 7 | 14 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |

| 弹种 | 特点 | 价值 | 消费数 | 消耗OP | 可否接续 | 入手时期 |
|------|----------------|---------|-----|------|------|-----------------|
| レーザー | 全方位追踪弹 | 7200fc | 7 | 19 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 高性能横方向追踪弹 | 7200fc | 7 | 19 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 高性能纵方向追踪弹 | 7200fc | 7 | 19 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 高性能全方位追踪弹 | 12600fc | 7 | 28 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 制御 | 存在时间短, 朝敌人移动 | 300fc | 3 | 4 | 可 | 初期 |
| 制御 | 朝敌人移动 | 300fc | 3 | 7 | 可 | 难度2“金剛の巨魁”完成 |
| 制御 | 存在时间长, 朝敌人移动 | 300fc | 3 | 13 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 制御 | 存在时间短, 朝正上方攻击 | 800fc | 3 | 1 | 可 | 难度2“金剛の巨魁”完成 |
| 制御 | 朝正上方攻击 | 500fc | 3 | 1 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 制御 | 存在时间长, 朝正上方攻击 | 800fc | 3 | 2 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 制御 | 存在时间短, 向下方攻击 | 300fc | 3 | 1 | 可 | 难度2“金剛の巨魁”完成 |
| 制御 | 存在时间短, 向下方攻击 | 500fc | 3 | 1 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 制御 | 存在时间长, 向下方攻击 | 600fc | 3 | 2 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弾丸 | 发射后拐弯的子弹 | 600fc | 11 | 9 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弾丸 | 途中拐弯的子弹 | 600fc | 11 | 8 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弾丸 | 接近敌人后改变方向 | 600fc | 10 | 8 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弾丸 | 发射后拐弯的子弹(右方向) | 600fc | 11 | 9 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弾丸 | 发射后拐弯的子弹(左方向) | 600fc | 11 | 9 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弾丸 | 途中拐弯的子弹(右方向) | 600fc | 11 | 8 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 接近敌人后改变方向(右方向) | 600fc | 10 | 8 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 发射后拐弯的子弹(左方向) | 600fc | 11 | 9 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 途中拐弯的子弹(左方向) | 600fc | 11 | 8 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 接近敌人后改变方向(左方向) | 600fc | 10 | 8 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 高性能贯通弹 | 6000fc | 27 | 19 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 低性能贯通弹 | 4200fc | 27 | 19 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 射程远高性能贯通弹 | 10800fc | 27 | 21 | 否 | 难度6“帝王の骨”クリア |
| 弾丸 | 射程远低性能贯通弹 | 7200fc | 27 | 21 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 射程近高性能贯通弹 | 3600fc | 27 | 18 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 射程近低性能贯通弹 | 2700fc | 27 | 18 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 发射后拐弯的子弹 | 1600fc | 11 | 10 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 途中拐弯的子弹 | 1600fc | 11 | 9 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 接近敌人后改变方向 | 1600fc | 10 | 10 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 发射后拐弯的子弹(右方向) | 1600fc | 11 | 10 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 途中拐弯的子弹(右方向) | 1600fc | 11 | 9 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 接近敌人后改变方向(右方向) | 1600fc | 10 | 10 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 发射后拐弯的子弹(左方向) | 1600fc | 11 | 10 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 途中拐弯的子弹(左方向) | 1600fc | 11 | 9 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 接近敌人后改变方向(左方向) | 1600fc | 10 | 10 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 高性能贯通弹 | 14400fc | 27 | 20 | 否 | 难度6“帝王の骨”クリア |
| レーザー | 低性能贯通弹 | 9600fc | 27 | 20 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程远高性能贯通弹 | 25200fc | 27 | 22 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 射程远低性能贯通弹 | 14400fc | 27 | 22 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程近高性能贯通弹 | 9000fc | 27 | 19 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程近低性能贯通弹 | 6300fc | 27 | 19 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |

| 弹种 | 特点 | 价值 | 消费数 | 消耗OP | 可否接续 | 入手时期 |
|------|----------------|---------|-----|------|------|-----------------|
| 弾丸 | — | 1200fc | 3 | 13 | 可 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弾丸 | 射程很长 | 1700fc | 3 | 16 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 弾丸 | 射程很短 | 600fc | 3 | 10 | 可 | 难度2“金剛の巨魁”完成 |
| 弾丸 | 射程非常短 | 1500fc | 3 | 6 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 不受重力影响 | 900fc | 7 | 11 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| レーザー | — | 2300fc | 3 | 15 | 否 | 难度3“炎の盾”完成 |
| レーザー | 射程很长 | 4500fc | 3 | 18 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| レーザー | 射程很短 | 1700fc | 3 | 12 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| レーザー | 射程非常短 | 3800fc | 3 | 8 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 不受重力影响 | 2700fc | 7 | 13 | 否 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 爆発 | — | 1800fc | 2 | 16 | 否 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 爆発 | 停留在场上 | 500fc | 2 | 5 | 可 | 难度3“炎の盾”完成 |
| 放射 | — | 300fc | 2 | 16 | 否 | 难度3“苍穹の月”完成 |
| 弾丸 | 横方向追踪弹 | 3000fc | 7 | 21 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 纵方向追踪弹 | 3000fc | 7 | 21 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 全方位追踪弹 | 5400fc | 7 | 28 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 高性能纵方向追踪弹 | 5400fc | 7 | 28 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 高性能横方向追踪弹 | 5400fc | 7 | 28 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 高性能全方位追踪弹 | 9500fc | 7 | 43 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 横方向追踪弹 | 7200fc | 7 | 24 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 纵方向追踪弹 | 7200fc | 7 | 24 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 全方位追踪弹 | 12600fc | 7 | 32 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 高性能横方向追踪弹 | 12600fc | 7 | 32 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 高性能纵方向追踪弹 | 12600fc | 7 | 32 | 可 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 高性能全方位追踪弹 | 21600fc | 7 | 49 | 可 | 难度6“帝王の骨”クリア |
| 弾丸 | 发射后拐弯的子弹 | 1200fc | 11 | 14 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 途中拐弯的子弹 | 1200fc | 11 | 13 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 接近敌人后改变方向 | 1200fc | 10 | 13 | 可 | 难度4“雪原の阳光”完成 |
| 弾丸 | 发射后拐弯的子弹(右方向) | 1200fc | 11 | 14 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 途中拐弯的子弹(右方向) | 1200fc | 11 | 13 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 接近敌人后改变方向(右方向) | 1200fc | 10 | 13 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 发射后拐弯的子弹(左方向) | 1200fc | 11 | 14 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 途中拐弯的子弹(左方向) | 1200fc | 11 | 13 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 接近敌人后改变方向(左方向) | 1200fc | 10 | 13 | 可 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| 弾丸 | 高性能贯通弹 | 10800fc | 27 | 27 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 低性能贯通弹 | 7200fc | 27 | 27 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 射程远高性能贯通弹 | 18900fc | 27 | 29 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 射程远低性能贯通弹 | 10800fc | 27 | 29 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 射程近高性能贯通弹 | 6800fc | 27 | 24 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| 弾丸 | 射程近低性能贯通弹 | 4800fc | 27 | 24 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 发射后拐弯的子弹 | 3000fc | 11 | 15 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 途中拐弯的子弹 | 3000fc | 11 | 15 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 接近敌人后改变方向 | 3000fc | 10 | 15 | 否 | 难度5“スイート・ホーム”完成 |
| レーザー | 发射后拐弯的子弹(右方向) | 3000fc | 11 | 15 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 途中拐弯的子弹(右方向) | 3000fc | 11 | 15 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 接近敌人后改变方向(右方向) | 3000fc | 10 | 15 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 发射后拐弯的子弹(左方向) | 3000fc | 11 | 15 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 途中拐弯的子弹(左方向) | 3000fc | 11 | 15 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 接近敌人后改变方向(左方向) | 3000fc | 10 | 15 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 高性能贯通弹 | 25200fc | 27 | 31 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 低性能贯通弹 | 14400fc | 27 | 21 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程远高性能贯通弹 | 43200fc | 27 | 34 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程远低性能贯通弹 | 21600fc | 27 | 34 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程近高性能贯通弹 | 16200fc | 27 | 28 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |
| レーザー | 射程近低性能贯通弹 | 10800fc | 27 | 28 | 否 | 难度6“帝王の骨”完成 |

BOSS战法

ヴァジュラ

ヴァジュラの攻击方式丰富, 以雷系和破碎系为主, 伤害也比较可怕。它的弱点属性是火、冰、种, 全身没有被紫毛覆盖的地方都比较脆弱, 贯通系或器攻击其头部效果会非常好。战斗时正后方是相对较为安全的地方。一般进攻手段是攻击其后腿或尾巴。等其露出破绽后看准机会攻击头部或爪子, 头部跟爪子破坏后它 would 变得非常脆弱。

ヴァジュラの动作大致上能归纳为六种。首先是最常用的突进和飞扑

等体术, 它飞扑几乎没有什么先兆, 着地后会附带范围地震效果, 发动后更会附带广范围的放电。地震的伤害不高, 可以利用防御硬吃下这招。反而是其飞扑时全身附带判定, 所以攻击的时候尽量别贴得太近。

它的电系攻击招式普遍威胁不大, 很多招式也是反击的好时机。比如原地放电攻击, 速度虽快但有明显的准备动作, 禁毛开始带电是出招的先兆。这招从范围上看虽然是地面攻击, 但空中也有判定, 只能防御。攻

击判定只有一下, 成功防御后可以马上冲上前反击。前方召唤出5个雷球是绝佳的攻击机会; 发动这招的时候ヴァジュラの准备时间长, 而且发射后还会做出挑衅动作。这个时候可以利用精神攻击增加能力或者趁机破坏爪子和头部(左边的爪子由于会前伸, 有

可能控制雷球)。火雷球攻击有很强的连向性, 但准备动作也非常明显, 威胁性不大。雷锤是从玩家的脚下召唤出一个气球状的区域并慢慢膨胀, 膨胀到最大才会造成伤害, 只要事先脱离即可。



ボルグ・カムラン

ボルグ・カムラン

的攻击主要是贯通系，事先可以准备一下对贯通强化类的强化插件。可破坏部位是盾牌、前脚和尾巴的黑色部分，弱点属性是冰、雷，切断系武器攻击尾巴或者破坏系子弹打击盾牌的效果非常理想。它的四肢、盾牌以及身体大部分部位十分坚硬，平时最好不要在这些部位上浪费输出，不过在部位破坏后这些地方也会变成其弱点。一般从它的左侧进攻，或者在正后方配合跳跃攻击尾巴。

该BOSS攻击方式不多，攻击先兆明显，很好预测，但它真正可怕的地方是即使玩家先读成功也不容易躲避。比如最常用到的360°摆尾，发动前有很明显的扭腰动作，但尾巴攻击范围大得吓人，攻击范围会波及其



身体长度的两倍距离。ボルグ・カムラン的两只爪子能组合成一个人脸盾牌，组合出盾牌后一般会接上三种动作——前方突刺、360°摆尾、突进；在结合崩坏后有时候它会不攻击直接解除防御。此时只要别站在正前方就不会有大问题。尾巴插到地上造成冲击波攻击一般有两种情况，一种是只攻击前方，一种是身体四周，被尾巴击中或者冲击波范围内都会造成伤害，此时可以使用冲刺躲入它的正下方避开攻击。

シユウ

该怪全身坚硬，一般攻击很难奏效，即使用了属性上克制的武器都没办法打出理想的效果，在没有任何部位破坏前除了头部外全身都非常抗打。武器推荐选用高破坏的枪械，用枪械的爆破型子弹或者直接用荒种炮攻击其腿部尽快破坏其下半身，然后用剑砍就会轻松很多。

シユウ的攻击方式不多，而且准备时间特别长，一般看见蓄力的动作就可以事先回避了。蓄力动作之后

接的攻击有：两种跟踪弹，炮弹连射、冲击波、旋转攻击。小型的诱导弹连向能力最高，安全起见最好使用防御。大型的诱导弹会做出“龟派气功”的动作，追向能力很低，如果靠近它在边可能会被打到，不过这段时间是上前进攻的最好时机。双手拍向地面的冲击波攻击范围是シユウ所有攻击里面范围最广、伤害最高的，不过由于准备动作很久，我们可以在防御后趁机反击。

ユンゴウ

ユンゴウ拥有怪物中最强大的听觉能力，场内只要有ユンゴウ存在，几乎在哪里开枪都会被它听见，并且主动找上玩家。好在它实力较弱，用火和雷属性的武器都能轻松消灭它。如果拉开距离用远程武器来打，只要稍微当心脚下吹起的泡，打它们几乎不费吹灰之力。

攻击方式方面，长距离突进的速

度非常快，利用冲刺完全可以躲开。旋风等近身招式虽然威力高但都有很长的准备时间，只要提前保持一些距离或者防御就不会有事。还可以抓紧时间去破坏各个部位。要小心的是它身体周围的空气攻击，如果它做出一个吸气的动作（肚子会膨胀）就是攻击的征兆了，要提前拉开距离做好回避的准备。

クアドリガ

坦克型荒种，其攻击主要以火属性为主，而弱点属性则是冰和神。部位破坏前看上去全身非常坚硬，其实破坏系近战武器对其有特效，使用巨剑类武器能很轻松地虐待它。腹部装甲破坏后切断系武器也有不错的效果。

クアドリガ的攻击非常霸道，各种冲刺、跳跃起手快，无征兆且全身带判定，近战几乎找不到万能的安全站位。后跳和前跳的同时还会向两边扔火

球，范围非常广。想拉远距离来打，偏偏它又有诱导强的导弹跟火球攻击，幸亏这两招的准备时间非常长，有同伴在场吸引火力的话能给近战制造不少攻击机会。范围火焰攻击的准备动作非常明显，看见他底下冒出黑烟就得停止攻击转为防御了。火焰攻击的判定只有一次，防御之后不用担心再次被烧到，是很好的反击机会。

グボロ・グボロ

弱点是雷，其次是火。贯通系攻击效果不俗。近战建议站在其正后方攻击尾巴，完全不用担心被它攻击到。

グボロ的攻击招式不多，其中最威胁的便是向前方的突进攻击，没有征兆的瞬发且全身带判定，因此站在其背后安全很多。其次是左右臂攻

击，连续四次，走到远处或防御就不会有事。远距离的攻击手段有喷雾、前方粘液三连发以及三个方向发射粘液。发动前头顶的鳍都会先伸直，很好判断。喷雾的范围最远，不过只要看见天上有酸液掉下的时候马上跑开就不会有事。

サリエル

整个游戏里异常状态攻击最凶恶的荒种，经常喷毒不说，诱导光线还附带各种异常状态。更要命的是它还整天飞，OP消耗完毕时近身追着砍会相当费事。此BOSS的弱点属性是神。部位破坏前头部以及没有盔甲包围的身体部分是弱点。如果玩家平时不利用高台和二段跳就只能靠射击才能打到，当然也可以采取猛攻其双脚跟脖子两个部位，等破坏后继续追击提高伤害的战术。

サリエル无论远近攻击方式都非常丰富，远距离有各种诱导射线，虽然诱导性不强但带有异常状态，令远战的玩家不得不通过近战来补足OP的激烈消耗，而其近距离攻击有范围毒气和召唤光柱攻击，其中光柱攻击起手速度快得吓人。撤一下裙子就发动了，令玩家防不胜防。幸亏光柱只有一下判定，只要成功防御，在光柱消失后都可以尽情地对付BOSS反击。

ウロヴォロス

长着无数触手跟眼睛的超大型荒种，外强中干，除了血够厚外一无是处。弱点属性是神，随便把一种属性的武器放在它的触手上都能产生最高级别的伤害效果。可破坏部位是两脚、角、眼三个部位，眼睛和角虽然可以破坏，实际上在被破坏前几乎是全身最硬的地方。

平时集中攻击其触手即可，OP积蓄满了之后就用枪械攻击其头部争取破坏最硬的两个部位（建议使用攻击

内脏的爆破弹）。BOSS的攻击大多都很慢，而且有很明显的征兆，即使不小心被地面伸出来的触手插中也损失不少血。BOSS有一招是把身体趴下，然后其中一只触手插到地下去攻击玩家，触手会出现三次，可以抓紧机会用近战去攻击其头部。BOSS最有威胁的攻击是360°旋转，几乎瞬发，听见出招征兆之后一般都没办法及时防御，而且范围非常广，只能平时进攻的时候留个意识，别贪刀。

アルダノ・ヴァ

作为最终BOSS，虽然其外表充满魄力，且实力不俗，但只要知道打法后要蹂躏它简直易如反掌。弱点是火、冰、雷、神，建议使用相克最明显的属性武器战斗。

アルダノ・ヴァ是男女一体的双子种，刚开始女神免疫所有伤害，而男神非常坚硬，且没有弱点属性。战斗开始后可以使用爆破弹集中攻击男神的羽毛部位，只要把男神击倒后女神的弱点部位就会暴露出，此时可以采取用近战武器攻击女神的头部和脚部装甲。BOSS的攻击很慢，但攻击力很高且攻击范围不小，战斗时建议带上防御力450以上的盾，并且随时保持自己的HP在70以上，否则很容易被秒杀。



流程与难点任务攻略

二星任务

任务一共分为十星，只有完成一个难度的关键任务才能开启下一个难度。其中前六星为一周目，完成难度六的任务“希望”后将结束一周目，再次读档进行游戏后将开启七星任务。本次攻略将列出一周目一至六星的任务流程。

注意以下几点：

1. 其中标注符号的均为关键任务，做完该任务才能开启下一个难度任务。
2. “BOSS”指闪光等能掉落道具的最大Boss。
3. “是否同场出现”里，“连续”代表任务经过一只后下一只才会出现，“同时”代表所有任务怪会同时出现，“依次出现”指怪物和Boss按任务中顺序依次出现。
4. 任务出现的敌人中，打○号标志的即为任务需要讨伐的怪物。

一星任务

作为入门级别，该难度大部分是训练任务，加上一星难度中任务没有需要讨伐BOSS级别的怪物，总体难度较轻。

| 任务名 | SG | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 出现的敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|----------|----|-------|-------|---------|-----------------------|--------|-----------------|
| チュートリアル1 | 8个 | 训练所 | 30:00 | 1名 | — | — | 30fc、20fc、10fc |
| チュートリアル2 | 8个 | 训练所 | 30:00 | 1名 | ○训练用ターゲット×3 | 连续 | 30fc、20fc、10fc |
| チュートリアル3 | 8个 | 训练所 | 30:00 | 1名 | ○训练用ターゲット×3 | 连续 | 30fc、20fc、10fc |
| チュートリアル4 | 8个 | 训练所 | 30:00 | 1名 | ○训练用ターゲット | 单体 | 30fc、20fc、10fc |
| チュートリアル4 | 8个 | 训练所 | 30:00 | 1名 | ○训练用ターゲット | 单体 | 30fc、20fc、10fc |
| ※恶鬼の尾 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル | 单体 | 荒神骨片、荒爪、350fc |
| 堕天使の罪 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ザイゴート | 单体 | 天使壳、荒炮体、350fc |
| カウボーイ | 8个 | 収きの平原 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル×4、ヴァジュラ | 同时 | 荒神骨片、荒神骨片、350fc |
| ※破戒の笛 | 8个 | 収きの平原 | 30:00 | 4名 | ○コクーンメイデン×2 | 同时 | 妖精棘、妖精壳、350fc |
| ※鉄の雨 | 8个 | 鉄塔の森 | 30:00 | 4名 | ○コクーンメイデン×2、○オウガテイル×2 | 同时 | 妖精棘、妖精壳、350fc |

难点分析

カウボーイ

本任务要求击杀4头オウガテイル（恶鬼），但同场还会有非常讨厌的ヴァジュラ（雷狮子）在E区出没，以我们现在的装备是无法和它抗衡的，因此没事别去招惹。如果任务目标跑到E区附近，可以使用狙击系子弹

在远处把它拉回来再解决掉。假如非常不幸地被BOSS发现，就要利用NPC和BOSS周旋的时机赶快处理掉目标怪。



从本难度开始玩家将接触BOSS级别的讨伐任务，对于还是新手装备的我们来说，BOSS的攻击力非常高，出发前尽量带满回复类道具，另外，初期素材比较缺乏，在完成任务的同时尽量回收素材。

| 任务名 | SG | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 要求击杀敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|---------------|----|--------|-------|---------|----------------------|--------|------------------|
| 应用チュートリアル | 8个 | 训练所 | 30:00 | 1名 | ○训练用ヴァジュラ | 单体 | 30fc、20fc、10fc |
| ※金刚の巨魁 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル×3、○コンゴウ | 同时 | 荒神骨片、荒爪、500fc |
| ワールウィンド | 8个 | 収きの平原 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ、ザイゴート×2 | 单体 | 猿神小铠、猿神太鼓片、500fc |
| 鰐1号 | 8个 | 収きの平原 | 30:00 | 4名 | ○グロボロ・グロボ、コクーンメイデン×3 | 单体 | 龙种鳞、龙种炮、500fc |
| ※鼠捕り | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル、○コクーンメイデン×2 | 同时 | 妖精壳、爆缩体、500fc |
| ※鰐2号 | 8个 | 鉄塔の森 | 30:00 | 4名 | ○グロボロ・グロボ、オウガテイル×2 | 单体 | 龙种鳞、龙种炮、500fc |
| ※威光の残照 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○ザイゴート×3、コクーンメイデン×2 | 同时 | 荒炮体、天使壳、500fc |
| ※コンクリート・ジャングル | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ、○ザイゴート×3 | 同时 | 天使壳、荒炮体、500fc |
| ※スノーボール | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル×3、コクーンメイデン×3 | 同时 | 荒爪、荒神骨片、500fc |
| ※战神の目覚め | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○シユウ、コクーンメイデン×3 | 单体 | 鸟神腿、荒神骨、500fc |
| シーウォール | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ×2 | 同时 | 猿神小铠、猿神太鼓片、500fc |
| 初霜 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○ザイゴート×4 | 同时 | 荒炮体、天使壳、500fc |
| 蜗牛の壳 | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル、ザイゴート | 同时 | 荒爪、荒神骨片、500fc |
| ウォーターミル | 8个 | 鉄塔の森 | 30:00 | 4名 | ○グロボロ・グロボ×2、オウガテイル | 同时 | 龙种鳞、龙种炮、500fc |
| 斜阳 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○シユウ | 单体 | 鸟神腿、荒神骨、500fc |
| ※グリーン・サラブレッド | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○シユウ×2 | 同时 | 鸟神腿、荒神骨、500fc |
| ※曙光 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○コクーンメイデン×4、オウガテイル | 同时 | 妖精棘、爆缩体、500fc |
| ※ラット・トラップ | 8个 | 鉄塔の森 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル×5 | 同时 | 荒爪、荒神骨片、500fc |

难点分析 グリーン・サラブレッド

二星任务中有两个需要玩家同时面对两个BOSS的混战任务——グリーン・サラブレッド和シーウォール。シーウォール不是关键任务，可以跳过，等以后再回来挑战。

该任务中玩家要同时和两头シユウ作战。号称“刚翼武神”的シユウ作战。号称“刚翼武神”的シユウ作战。号称“刚翼武神”的シユウ作战。

同时对付两头不免有些吃力。本关的难点在于尽可能地推迟两头シユウ的合流时间。开场后两头シユウ分别在地图H区域和I区域，我们可以先把H区域的那头引致M区域战斗，这样它受伤后跑到I区域进行合流的路上我们有充足的时间拦截它，否则一旦让两头シユウ在一起将非常难应付。

三星任务

三星任务中将陆续出现和原种相比各方面能力都强化不少的“强化种”，相比二星任务难不少，想要打得轻松的话最好多备素材，把全身的武器防具都进行强化。

| 任务名 | SG | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 要求击杀敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|--------------|----|--------|-------|---------|-----------------------------------|--------|-----------------|
| ※苍穹の月 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、コクーンメイデン×3 | 单挑 | 兽神毛、荒神骨、800fc |
| ※電 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル堕天×3、コクーンメイデン×2 | 同时 | 鬼冰牙、鬼冰牙、800fc |
| ※ソルティ・ドッグ | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○グボロ・グボロ×2、○オウガテイル堕天、ザイゴート | 连续 | 龙种鳞、龙种鳞、800fc |
| ※錆びた刃 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○シユウ、ザイゴート×3 | 单挑 | 鸟神翼、鸟神翼、800fc |
| ※クラック・サニティン | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ザイゴート×2、○オウガテイル | 同时 | 天使壳、荒炮体、800fc |
| ※真昼の泉 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ、ザイゴート、コクーンメイデン×3 | 单挑 | 猿神小铠、猿神骨、800fc |
| ※溶けた鉄 | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○コクーンメイデン堕天(火)×5 | 同时 | 爆缩体、爆缩体、800fc |
| ※レッド・アンタレス | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン、コクーンメイデン堕天(火)×3 | 单挑 | 骑士铁铤、骑士铁铤、800fc |
| ※黒の木馬 | 8个 | 吸きの平原 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ、オウガテイル堕天×2 | 单挑 | 战王钢、战王钢、800fc |
| ※雪鼠 | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル×3、○オウガテイル堕天×2 | 同时 | 鬼冰牙、鬼冰牙、800fc |
| ※紅蓮の軍馬 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ | 单挑 | 战王钢、战王钢、800fc |
| ※ピクニック・フィールド | 8个 | 吸きの平原 | 30:00 | 4名 | ○コクーンメイデン堕天(火)×2、○ザイゴート堕天(火) | 同时 | 堕天使壳、爆缩体、800fc |
| ※兔狩り | 8个 | 吸きの平原 | 30:00 | 4名 | ○オウガテイル堕天×2、ザイゴート | 连续 | 鬼冰牙、鬼冰牙、800fc |
| ※炎の盾 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン、ザイゴート堕天(火)×3 | 单挑 | 骑士铁铤、骑士铁铤、800fc |
| ※冬の夜明け | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、ザイゴート堕天(火)、コクーンメイデン堕天(火)×3 | 单挑 | 兽神毛、荒神骨、800fc |
| ※鉄の吹雪 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ、オウガテイル堕天×2、コクーンメイデン | 单挑 | 战王钢、战王钢、800fc |

难点分析

三星任务大部分都是单挑，并没有什么特别难的。惟一场连续战斗任务“ソルティ・ドッグ”的讨伐怪物鳄鱼的血量和单挑时一样，而且还要连续讨伐两头，如果输出不够的话时间将会很紧迫。但由于该任务不是剧情所需，打不过的可以等以后装备提

升后再来挑战。如果玩家感到有点吃力的话，应该适当提升下自己的装备了。只要装备达到轻剑ナイフ改、大剑放電ブレード、巨剑虎剑的标准，再配上一个防御在200左右的盾，攻略起来都没问题。

四星任务

从四星任务开始便是上位任务，怪物的攻防能力有很大提升。玩家能在该难度的毕业考试中体会到本作高级任务的“精髓”——两场多个BOSS的大混战。游戏中最重要的便是输出，需要玩家在极短的时间内消灭掉怪物，否则当怪物合流后等待玩家的只有被玩弄致死瞬间团灭的下场。单靠下位任务取得的装备很难应付，笔者建议先挑战单只荒神的任务，拿到相应的上位素材后把装备强化到上位级别再去同时对付多个BOSS。

| 任务名 | SG | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 要求击杀敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|-------------|----|--------|-------|---------|-----------------------------------|--------|------------------|
| ※暴風の洗礼 | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○ザイゴート、○サリエル、ザイゴート×2 | 连续 | 爆缩体、荒炮体1500fc |
| ※雷神 | 8个 | 吸きの平原 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、○コンゴウ、コクーンメイデン×2 | 同时 | 猿神大骨、荒神骨、1500fc |
| ※トロイカ | 8个 | 吸きの平原 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ、○コンゴウ堕天、オウガテイル堕天×1、ザイゴート×2 | 同时 | 猿神大骨、猿神大尾、1500fc |
| ※テキーラ・サンライズ | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン、ザイゴート堕天(火)×3、コクーンメイデン×1 | 单挑 | 荒切牙、骑士针、1500fc |
| ※スリングショット | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ、○グボロ・グボロ | 同时 | 龙种大鳞、战王大铠、1500fc |
| ※ヘルズ・キッパン | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○グボロ・グボロ堕天(火)、コクーンメイデン堕天(火)×4 | 单挑 | 堕龙鳞、龙种大炮、1500fc |
| ※ヴァーナス・トラップ | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、ザイゴート×2 | 单挑 | 荒神骨、兽神雪毛、1500fc |
| ※雪原の阳光 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○グボロ・グボロ、○シユウ、オウガテイル×1、オウガテイル堕天×1 | 连续 | 龙种大鳞、鸟神大爪、1500fc |
| ※電 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ堕天、コクーンメイデン×1、オウガテイル堕天×2 | 单挑 | 堕猿骨、堕猿铠、1500fc |
| ※剑戟の刻印 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン、ザイゴート×2、オウガテイル堕天×1 | 单挑 | 荒切牙、骑士针、1500fc |
| ※ヘマタイ・ローズ | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン、○ヴァジュラ | 同时 | 荒神骨、荒切牙、1500fc |

难点分析

四星任务的毕业考试，也是横在大多数玩家面前的一道坎。本任务中玩家要同时面对雷狮子+蝎子。任务的难点同样是如何把两头怪物分开。

任务开始时，狮子会在C~M区域来回移动，而蝎子则在H~F区域徘徊。

方法1：任务开始后迅速从E区域前往F区等待蝎子过来，并马上把它引诱至地图最右边的K区，成功引入后便完成了分离任务，此时要抓紧时间消灭蝎子，否则经过大约10分钟后狮

子会移动到J区域附近，很容易就被它发觉并合流。

方法2：这个方法在无论如何都无法赶到狮子前往J区域前消灭蝎子的情况下使用。开场后直接前往C区域并把狮子引入地图最左边的N区域战斗。因为N区太过偏僻，玩家大可不用担心在战斗中被蝎子发现。但由于该区域地形太过狭窄，和移动速度快、攻击范围广的狮子战斗比较不利。击败狮子后即可前往D区域消灭蝎子。

五星任务

本难度起游戏的难度会明显上升。不少任务中玩家需要同时对付多个敌人，如何利用地形优势把敌人分开单个击破是制胜的关键。

| 任务名 | SG | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 要求击杀敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|--------------|----|--------|-------|---------|--|--------|------------------|
| ※修罗の宴 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、○グロウ、○クアドリガ、○クーンメイデン(雷)×1 | 同时 | 荒神骨、大爪、1700fc |
| 海软风 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ墮天、○クアドリガ、○クーンメイデン(雷)×1 | 连续 | 随猿骨、随猿铠、1700fc |
| 夏の虹 | 8个 | 取きの平原 | 30:00 | 4名 | ○シユウ×3、○クーンメイデン(雷)×1、○クーンメイデン(雷)×1 | 同时 | 鸟神大爪、荒神骨、1700fc |
| 沼辺の鹭 | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン、○グロウ×2 | 同时 | 龙种大鳞、龙种大鳞、1700fc |
| 弓と枪 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ、○シユウ墮天、○ザイゴート墮天(雷)×2 | 同时 | 荒神骨、鸟神大爪、1700fc |
| ※ブラック・アリゲーター | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、○グロウ、○グロウ墮天(火)、○ヴァジュラテイル(火) | 同时 | 荒神骨、随龙鳞、1700fc |
| ※ビルゲリム | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ×4 | 同时 | 狼神大骨、狼神大骨、1700fc |
| ※春雷 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○シユウ墮天、○ザイゴート墮天(雷)×3、○ウガテイル×1 | 单体 | 鸟神大爪、荒神骨、1700fc |
| ※ショッピング・モール | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○コンゴウ墮天×2 | 同时 | 随猿骨、随猿骨、1700fc |
| ※スイート・ホーム | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○サリエル | 单体 | 女神羽、女神羽、1700fc |
| ※狩衣 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン、○コンゴウ×2 | 同时 | 荒切牙、狼神大骨、1700fc |
| ※原初の螺旋 | 8个 | 取きの平原 | 30:00 | 4名 | ○ウロヴォロス | 单体 | 混沌铠、混沌苔、1700fc |
| ドロセラ | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○シユウ墮天、○グロウ、○グロウ墮天(火)、○ザイゴート | 连续 | 随龙鳞、龙种大爪、1700fc |
| ズブロッカ | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ墮天 | 单体 | 随王铠、随王炮、2550fc |
| 不动の火焰 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン墮天(火)、○ヴァジュラテイル(火) | 单体 | 炎骑铠、骑士钢、1700fc |
| サラセニア | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○サリエル墮天、○クーンメイデン(雷)×2、○ザイゴート、○ザイゴート墮天(雷) | 单体 | 魔女羽衣、女神羽、1700fc |
| ナツクラッカー | 8个 | 取きの平原 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン墮天(雷)、○クーンメイデン墮天(火)×2、○クーンメイデン墮天(雷) | 单体 | 雷骑铠、骑士钢、2550fc |

难点分析

ブラック・アリゲーター

敌方配置是狮子+火鳄鱼，很多玩家由于不会把敌人分开导致卡在本关。火鳄鱼在地图中间的J区域，而狮子在地图右下角的F区域，并在任务开始后朝J区域方向移动。先击破较容易对付的火鳄鱼，具体方法为任务开始后就用最快速度前往J区域，把火鳄鱼引入地图最上方的N区域，并在此区域消灭掉火鳄鱼即可。战斗中注意不要让它逃到M区域外，否则会被狮子发现。

难点分析

ビルゲリム

五星任务中难度最高一关，玩家要同场对付四只猴子。由于开场就是在混战的状态，本任务建议使用容易逃跑的轻剑作战，并针对敌人的弱点使用雷属性武器。

方法1：开场后可以先使用狙击系子弹在远处把一只猴子引入地图最上方的P区域，并在此处迅速消灭掉，武器够好的话一头可以在四分钟内击破。只要消灭掉两头，剩下的两头就好办了。如果在P区战斗的时候

不幸被多个敌人发现，建议使用SG类道具先定住敌人，在道具的效果时间里尽量减少敌人数量。

方法2：由于猴子的听觉非常灵敏，使用方法1无法成功的读者们可以尝试把猴子引入任务开始的ABC三个区域中逐个击破，由于该区域地形

比较狭窄，和我们交战的猴子会起到“肉盾”作用——能帮我们挡住其他猴子的远程攻击。开始先利用SG类道具，集中火力消灭一头，接下来只要尽量保证不要和剩下的三头猴子同时交战，被秒杀的可能性不高。

六星任务

| 任务名 | SG | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 要求击杀敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|-------------|----|--------|-------|---------|--|--------|------------------|
| ※コール・ダム・ゼル | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、○ブリティヴィ・マータ | 连续 | 荒神骨、荒神骨、2000fc |
| 龙神の吐息 | 8个 | 取きの平原 | 30:00 | 4名 | ○ウロヴォロス | 单体 | 混沌爪、混沌苔、2000fc |
| ※穴熊 | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、○シユウ、○シユウ墮天 | 同时 | 荒神骨、荒神骨、2000fc |
| ※ブレイク・ショット | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ墮天、○ヴァジュラテイル(火)、○クーンメイデン墮天(雷) | 单体 | 随王铠、随王炮、2000fc |
| ※雪崩 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○グロウ、○グロウ墮天×2、○クーンメイデン墮天(雷)、○ザイゴート墮天(雷) | 连续 | 龙种大鳞、随猿骨、2000fc |
| ※野兽の黄昏 | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ディアウス・ヒター、○ブリティヴィ・マータ | 同时 | 荒神骨、女王翼、2000fc |
| ネヘンデス | 8个 | 赎罪の街 | 30:00 | 4名 | ○ブリティヴィ・マータ、○クーンメイデン墮天(雷)、○ヴァジュラテイル(雷)、○ザイゴート墮天(雷) | 单体 | 荒神骨、女王翼、2000fc |
| コレクター | 8个 | 取きの平原 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン墮天(火)、○サリエル墮天 | 单体 | 骑士钢、女神羽、2000fc |
| セファロタス | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン墮天(火)、○シユウ、○シユウ墮天 | 同时 | 骑士钢、荒神骨、2000fc |
| ザ・マル・ジャ・ケット | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○グロウ、○グロウ墮天(雷)、○クーンメイデン墮天(火)×2、○クーンメイデン墮天(雷)×2 | 单体 | 龙种大鳞 |
| ※业火の盾 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○ハゴンコンゴウ | 单体 | 狼神大骨、禁猿皮、2000fc |
| ※黒耀石の生姿 | 8个 | 愚者の空母 | 30:00 | 4名 | ○テスカトリホカ、○ヴァジュラテイル(雷) | 单体 | 荒神大铠、战王铠、2000fc |
| ※地底の狼烟 | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○テスカトリホカ、○コンゴウ、○クーンメイデン | 同时 | 荒神大铠、狼神大骨、2000fc |
| ※魂の家 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○シユウ、○ボルグ・カムラン、○ウガテイル、○クーンメイデン墮天(雷)×2 | 连续 | 骑士钢、荒神骨、2000fc |
| ※シャークフィン | 8个 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ○ヴァジュラ、○グロウ、○グロウ墮天(火) | 同时 | 随龙鳞、荒神骨、2000fc |
| ※帝王の骨 | 8个 | 镇魂の废寺 | 30:00 | 4名 | ○ディアウス・ヒター、○ハゴンコンゴウ | 同时 | 狼神大骨、禁猿皮、2000fc |
| ※デス・トーカー | 8个 | 取きの平原 | 30:00 | 4名 | ○ボルグ・カムラン墮天(雷)、○ボルグ・カムラン墮天(火) | 连续 | 雷骑铠、骑士钢、2000fc |
| ※デッド・ブルー | 8个 | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ○クアドリガ、○サリエル | 同时 | 女神羽、战王铠、2000fc |

| | | | | | | | |
|-----|----|------|-------|----|----------|----|------------------------|
| ※希望 | 8个 | エイジス | 30:00 | 4名 | ○アルダノーヴァ | 单体 | 月天 钢 月天 铠 2000fc |
|-----|----|------|-------|----|----------|----|------------------------|

难点分析

野兽の黄昏

推荐武器：毒、火属性武器
统：203式キャノン改

噬神者和狮子王直接宿命的对决。敌人配置为黑狮子+蓝狮子，一旦被两头敌人汇合成功，招式追踪性强的黑狮子与拥有超大攻击范围的蓝狮子互相配合将使战斗难度提升不少。

本关的难点在于能让两头敌人分开的时间很少（最长只能分开3分

钟）。任务开始后先往左边前往D区域，把在此处移动的黑狮子引入地图最右边的K区域战斗，途中要注意不要被黑狮子发现，否则会功亏一篑。在K区域战斗时应优先击破蓝狮子的前足，因为它这部位的防御力最低，可以在它要逃跑的时候集中攻击前足部位使它进入硬直，能有效防止它逃离战斗区域和黑狮子汇合。

难点分析

帝王の骨

推荐武器：神属性（真やエガキ改、宝剑 王昭君 改）
统：シールド改
推荐技能：防御范围扩大

敌人配置为黑狮子+雷猴子，雷猴子的听觉非常敏锐，要想使两个敌人分开需要费一番功夫。

任务开始时猴子在N~M区域移动，黑狮子则在E区域活动，因为雷猴

子的防御力、血量都优于黑狮子，应该优先消灭掉黑狮子。任务开始后用最快速度前往地图最上面的P区域，并在路上使用陷阱、闪光弹等SG类道具拖延黑狮子的动作。在敌人汇合之前尽可能地削减黑狮子的血量，最好能在合流前能消灭掉。如果无法消灭，经过玩家SG道具的轮番轰炸后黑狮子的血量也所剩无几，此时可以让NPC将猴子拖住，自己迅速消灭黑狮子。

七星任务

| 任务名 | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可 组队人数 | 出现的敌人 | 是否同 场出现 | 任务报酬 |
|-------------|--------|-------|-------------|--|------------|------------------|
| ※复甦の獅子 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ◆セクメト、ヴァジュラテイル（火）×2 | 单体 | 禁鸟骨、禁鸟爪、3500fc |
| スーパードライバー | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ◆コンゴウ堕天、◆グボロ・グボロ、◆シユウ、ザイゴート堕天（氷）×1、ヴァジュラテイル（雷）×1 | 同时 | 龙种大鱗、鸟神空腫、3500fc |
| 混沌の渦 | 吸きの平原 | 30:00 | 4名 | ◆ウロヴォロス | 单体 | 混沌大骨、混沌钢铠、3500fc |
| 水道管敷設工事協力 | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ◆グボロ・グボロ堕天（火）、◆クアドリガ | 同时 | 龙种大鱗、战王大铠、3500fc |
| ※第5元素 | エイジス | 30:00 | 4名 | ◆アイテール、ザイゴート堕天（氷）×2 | 单体 | 魔神羽衣、魔神羽、3500fc |
| 火と氷 | 贖罪の街 | 30:00 | 4名 | ◆ボルグ・カムラン堕天（火）、◆クアドリガ堕天 | 同时 | 坠鸟冰铠、荒神大铠、3500fc |
| アリゲーター・ハンター | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ◆グボロ・グボロ堕天（氷）×2 | 同时 | 龙种大鱗、龙种大鱗、3500fc |

难点分析

スーパードライバー

本关开场敌人只有一只冰猴子，击败它后剩余的两个目标鳄鱼和火鸟会同时出现。因此开场后要以最快速度解决掉冰猴子，如果浪费太多时间，玩家只能在极短的时间内同时面对剩下的两头敌人，很容易因为时间不足导致任务失败。

击败冰猴子后，鳄鱼在H地区出

现，此时火鸟会在附近的E区活动，不要给它们合流的机会。由于火鸟会经常乱跑很容易被鳄鱼发现，加上鳄鱼更好对付，可以把鳄鱼引致角落单独消灭掉，只要输出够，可以利用无限硬直战术迅速消灭鳄鱼，之后再慢慢对付剩下的火鸟。

八星任务

从八星开始，BOSS怪物强大的攻防能力再次给玩家带来不小打击，特别是蜘蛛、蝎子等大型怪物，一些本来杀伤力不小的招式威力再次提升，一旦命中足以致命。建议攻陷时不要节省药品，每关开始前尽量使用提升HP最大值的药品达到提高生存率的目的。

| 任务名 | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可 组队人数 | 出现的敌人 | 是否同 场出现 | 任务报酬 |
|--------------|--------|-------|-------------|--|------------|-------------------|
| ※暗の光芒 | エイジス | 30:00 | 4名 | ◆ウロヴォロス堕天 | 单体 | 坠天神铠、混沌大骨、4000fc |
| ケルベロス | 炼狱の地下街 | 30:00 | 4名 | ◆シユウ堕天、◆セクメト、◆ディアウス・ビター | 同时 | 坠鸟雷骨、禁鸟骨、4000fc |
| スクリーマー・ドライバー | 愚者の空 | 30:00 | 4名 | ◆コンゴウ堕天、◆ボルグ・カムラン堕天（雷）、ザイゴート堕天（火）×1 | 同时 | 雷骑铠、坠狼大骨、4000fc |
| コヨーテの戦士 | 吸きの平原 | 30:00 | 4名 | ◆デスカトリボカ、◆シユウ堕天 | 同时 | 坠鸟雷骨、鸟神空腫、4000fc |
| ※ダブル・デート | 鎮魂の廢寺 | 30:00 | 4名 | ◆ブリティヴィ・マータ、◆サリエル堕天、ザイゴート堕天（火）×1、ザイゴート堕天（氷）×1 | 连续 | 女王骨、魔女翼、4000fc |
| ダーティ・ボム | 铁塔の森 | 30:00 | 4名 | ◆ボルグ・カムラン堕天（火）、◆ヴァジュラ | 同时 | 兽神大骨、兽神大牙、4000fc |
| 悪徳の終わり | 贖罪の街 | 30:00 | 4名 | ◆サリエル、◆ディアウス・ビター | 同时 | 兽神大翼、女神华羽衣、4000fc |
| ※偽の太陽 | エイジス | 30:00 | 4名 | ◆アルダノーヴァ | 单体 | 日天神铠、月天神铠、4000fc |
| 紫電 | 鎮魂の廢寺 | 30:00 | 4名 | ◆シユウ堕天、◆クアドリガ、◆ハガンコンゴウ | 同时 | 禁狼大骨、坠鸟雷骨、4000fc |
| ツナミ | 愚者の空 | 30:00 | 4名 | ◆アイテール、◆グボロ・グボロ堕天（氷）、コクーンメイデン堕天（火）×1、コクーンメイデン堕天（雷）×1 | 同时 | 魔神羽衣、魔神羽、4000fc |

难点分析

暗の光芒

八星任务中的蜘蛛攻击力非常高，只要和它进行一次“亲密接触”就能体验到满血被秒杀的无力感，因此本任务是万万不可近战的，再多的药品都不够消耗。建议以高威力的统为主作战，利用集中

破坏的爆弹可以轻松削弱这个大型单细胞动物。如果在战斗的时候蜘蛛使用下压等硬直较大的招式可以通过接近战回复OP来节省OP回复药。至于NPC们，反正救起来也是马上送死，别去白白浪费HP。

难点分析

ケルベロス

理论上要同时对付三个BOSS是不可能的，因此开场后需要马上使用“超视界”提高侦查范围，保证能随时得知敌人的位置。在战斗时尽量拖住敌人往角落跑，以免敌人在地图中央乱跑引来新的敌人。只要不让自己

陷入同时面对3个BOSS的局面，攻略难度不会太大。另外，由于三个敌人对贯通系的抗性都很低，提前准备好贯通系的弹药攻击弱点部位能让战斗效率提升不少。

九星任务

九星等级的任务可以算是一个过渡期，敌人除了攻击力少许上升外，难度并没有多大改变。由于后续任务越来越多，建议出发前都携带提高侦查范围的道具超视界，随时能知道怪物的行动范围对击败敌人有很大帮助。

| 任务名 | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 出现的敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|---------|--------|-------|---------|--|--------|------------------|
| ※カルデラの火 | エイジス | 40:00 | 4名 | ◆ディアウス・ヒター、ヴァジュラテイル(雷)×1、コクーンメイデン(火)×2 | 单体 | 兽神大骨、帝王黑毛、4500fc |
| サイド・カー | 愚者の空母 | 40:00 | 4名 | ◆ヴァジュラ×2 | 同时 | 兽神大骨、兽神大骨、4500fc |
| 夜の斧 | エイジス | 40:00 | 4名 | ◆テスカトリボカ、ザイゴト(雷)×2、コクーンメイデン(雷)×1 | 单体 | 霸王铠、战神铠、4500fc |
| ダッチオーブン | 炼狱の地下街 | 40:00 | 4名 | ◆セクメト、◆グボロ・グボロ(火)×2 | 同时 | 龙种大鱗、龙种大鱗、4500fc |
| 盗掘者の夜 | 鎮魂の度寺 | 40:00 | 4名 | ◆クアドリガ、◆クアドリガ(火)×2 | 同时 | 冰王铠、荒神大铠、4500fc |
| 仁王 | 愚者の空母 | 40:00 | 4名 | ◆コンゴウ(火)×2、◆ハガンコンゴウ、ザイゴト(火)×1 | 同时 | 禁狼大骨、禁狼大骨、4500fc |
| ※神の影 | 収めの平原 | 40:00 | 4名 | ◆アルダノーヴァ(火)×2 | 单体 | 计斗铠、计斗神铠、4500fc |
| 碎氷の尖兵 | 鎮魂の度寺 | 40:00 | 4名 | ◆グボロ・グボロ(氷)、◆コンゴウ(火)×2、◆クアドリガ(火)×2 | 同时 | 龙种大鱗、禁种大骨、4500fc |
| 金星 | 贖罪の街 | 40:00 | 4名 | ◆ボルグ・カムラン(雷)、◆テスカトリボカ | 同时 | 霸王铠、雷骑铠、4500fc |
| 鵠 | エイジス | 40:00 | 4名 | ◆ウロヴォロス(火)×2 | 单体 | 坠天神铠、坠天神铠、4500fc |

十星任务

| 任务名 | 战斗地点 | 限制时间 | 任务可组队人数 | 出现的敌人 | 是否同场出现 | 任务报酬 |
|-----------|--------|-------|---------|---|--------|------------------|
| ※王の密会 | 贖罪の街 | 40:00 | 4名 | ◆ディアウス・ヒター、◆アイテール | 同时 | 兽神大骨、魔神羽、6000fc |
| ベ・スト・バージ | 鉄塔の森 | 40:00 | 4名 | ◆クアドリガ(火)×2、◆サリエル(火)×2 | 同时 | 冰王铠、荒神大铠、6000fc |
| 蜚 | 煉獄の地下街 | 40:00 | 4名 | ◆クアドリガ、◆ボルグ・カムラン(雷)×2 | 同时 | 雷骑铠、荒神大铠、6000fc |
| 象牙の塔 | 贖罪の街 | 40:00 | 4名 | ◆セクメト、◆ハガンコンゴウ、◆コンゴウ(火)×2、◆グボロ・グボロ(氷)×2 | 同时 | 龙种大鱗、禁狼大骨、6000fc |
| デス・マスク | 鉄塔の森 | 40:00 | 4名 | ◆テスカトリボカ、◆ブリティヴィ・マータ | 同时 | 霸王铠、女王骨、6000fc |
| ※貴人の食卓 | 鎮魂の度寺 | 40:00 | 4名 | ◆ブリティヴィ・マータ、◆セクメト×2 | 同时 | 禁鸟骨、禁鸟骨、6000fc |
| 不知火 | エイジス | 40:00 | 4名 | ◆アルダノーヴァ | 单体 | 月天钢、月天铠、6000fc |
| セントエルモ | 愚者の空母 | 40:00 | 4名 | ◆ディアウス・ヒター、◆ボルグ・カムラン(雷)×2 | 同时 | 兽神大骨、雷骑铠、6000fc |
| 鬼嬢 | 鎮魂の度寺 | 40:00 | 4名 | ◆ボルグ・カムラン(火)×2、◆アイテール | 同时 | 雷骑铠、魔神羽、6000fc |
| レディ・バタフライ | エイジス | 40:00 | 4名 | ◆ディアウス・ヒター、◆ブリティヴィ・マータ | 同时 | 兽神大骨、女王骨、6000fc |
| 神話の復讐 | 収めの平原 | 40:00 | 4名 | ◆ウロヴォロス(火)×2 | 单体 | 坠天神铠、坠天神铠、6000fc |
| ※イザヴェルへの道 | エイジス | 40:00 | 4名 | ◆アルダノーヴァ(火)×2 | 单体 | 计斗铠、阴阳比礼、6000fc |

难点分析

象牙の塔

本任务中4个BOSS会同时出场，开场前使用“超视界”随时掌握敌人的位置。首先前往E区域把鳄鱼和猴子引致K区战斗，由于另外两头BOSS

在C区附近，只要保证禁鸟不乱跑，并让自己的队伍保持不和两头以上的怪物战斗，要取胜不难。

难点分析

デス・マスク

本任务建议使用神属性武器战斗，准备好能穿墙的子弹并携带大量回复OP的道具。如果不使用此方法，蓝猫会在很短的时间里过来，到时候同时面对坦克+蓝猫对我方很不利，10星坦克强大的攻击力能轻易让我方团灭，混战中要躲避它的攻击非常困难。由于开场时坦克就在玩家附近，

我们可以把其引入旁边的平台地带，利用地形优势隔墙攻击，此时NPC们会很敬业地帮助玩家阻止坦克接近我们，我们能在墙壁的另一边十分安全的使用子弹隔墙攻击，本任务中坦克的血量很低，可以在3分钟内轻易解决掉。只要坦克一死，剩下的蓝猫对我方威胁不大。

难点分析

貴人の食卓

算是本作中难度最高的一关，玩家需要同时和蓝猫+两只禁鸟战斗。本战建议使用火属性武器，如果有异常状态的武器更佳，并尽量选择近距离作战的队友（远距离战斗的队友很容易引来其他敌人）。当然，能提高视野的“超视界”别忘记携带。

由于本作的地图是寺庙，狭隘的地形对分流工作造成很大困难。三头敌人会在地图上M、P、K三个区域活动，所幸蓝猫的听觉仅次于猴子，开场后我们可以从C区域前往G区域，运气好的话可以在M区域遇到蓝猫，利用子弹发出的声音能很轻松地吸引蓝猫注意力，此时要迅速把它引入地图最下方的A区战斗。（此时一定要快，否则很容易被禁鸟发现。）

和蓝猫战斗尽量将它稳住，不

要让其离开A区域，否则可能会被禁鸟发现。在战斗中请节省各类回复道具，否则在之后和禁鸟的战斗中会发现HP根本不够用，它往往一招便能打掉我们80以上的HP……如果实在没拦住蓝猫，它会前往H区域进行捕食回复体力，如果前往E区域捕食基本可以放弃任务了，100%会被禁鸟发现。前往H区域的路上比较安全，追到蓝猫后可以把它再次引入A区域。

消灭蓝猫后本任务算是完成了一半，由于禁鸟的攻击力很高，同时面对两只还是很容易发生悲剧。我们可以从D区域前往K区域，把在这里活动的一头禁鸟引入下方的A区域战斗，此时需要玩家以最快的速度消灭其中一头禁鸟，否则时间不够的话可就前功尽弃了。





路人少年， 变身为拯救世界的 绝对英雄！

日本一Software曾经为玩家们奉献了包括“《魔界战记》系列”在内的多部优秀作品，这款《绝对英雄改造计划》就出自《魔界战记》的制作小组，不过和《魔界》战棋式游戏方式不同的是，本作是一款类似于“《风来之西林》系列”的迷宫类RPG。变化多端的随机迷宫，一旦失败满盘皆输的游戏设定让本作玩起来紧张感十足，而与《西林》不同的是，游戏特别突出了“改造”这一主题，主人公的培养成长有着相当高的自由度和深入性，可以毫不夸张地说，其游戏性甚至不亚于任何一款同类游戏。而起用人气画师今泉昭彦、与电击文库进行合作等也是本作的一大噱头，进一步增添了其魅力。

文 alejandro

RPG

绝对英雄改造计划

日本一Software

2010年3月11日

日版

操作简介

| 键位 | 功能 |
|--------|---|
| 十字键 | 移动 选择 |
| 滑杆 | 据点中为移动/迷宫中向上滑动为举起的快捷键，向下滑动为调出道具菜单的快捷键 |
| △ | 打开菜单/剧情中为快速跳过剧情 |
| □ | 据点中为跳跃/迷宫中按住后为显示地图上的网格/迷宫中按住后向上滑动滑杆为咏唱特殊技的快捷键、向下滑动滑杆为发动特殊技的快捷键/迷宫中按住后配合十字键为改变主人公的朝向 |
| ○ | 攻击/确定 |
| × | 取消/按住后配合十字键为高速移动 |
| L/R | 左右转动视角/与□键同时按住为拉近、拉远视角 |
| SELECT | 迷宫中切换显示迷你地图 |

基本系统

主人公各项参数

选择“ステータス”可以查看主人公的各项参数，下面分别针对它们进行简单介绍。在“ステータス”菜单界面中按□或十字键的左

右可以翻页，查看主人公的特殊技、技能（スキル）、人体改造对装备能力的补正，以及心理阴影（トラウマ）等。

参数 含义

| | |
|-----|------------------------------------|
| HP | 即主人公的体力，体力为0时会战斗不能，强制回到据点。 |
| SAT | 近距离攻击力，该数值越高，近距离攻击手段对敌人造成的伤害也就越大。 |
| SDF | 近距离防御力，该数值越高，对近距离攻击手段的防御能力也越高。 |
| LAT | 远距离攻击力，该数值越高，远距离攻击手段对敌人造成的伤害也就越大。 |
| LDF | 远距离防御力，该数值越高，对远距离攻击手段的防御能力也越高。 |
| HIT | 命中率，决定主人公的攻击打中敌人的概率。 |
| SPD | 敏捷度，影响主人公回避敌人攻击的几率。 |
| LV | 主人公目前的等级，打完迷宫或战斗不能后等级会自动回到1级的初始状态。 |
| EXP | 主人公目前的经验值，积累经验值便可升级。 |
| JM | 跳跃能力，如果跳跃力过低，那么就无法直接跳上高的平台。 |

属性耐性



在参数菜单中还可以看到三个属性图标（火焰、旋风、

水），它们分别代表主人公对炎、风、水三种攻击属性的耐性。耐性的基础值为0，当其为正数时代表对该属性耐性较高、负数时则代表耐性较低。举个例子，如果炎属性耐性为50%的话，那么主人公在受到炎属性攻击时，就可以降低50%的伤害，而主人公在使用炎属性的攻击或魔法时，威力则会提升50%；如果是-50%的话，情况则刚好相反。

基本规则

本作和《风来之西林》同属迷宫冒险类游戏，每次进入迷宫，其构造会自动发生变化，充满了不确定因素。如果主人公在迷宫中战斗不能则会强制回到据点。除了等级回到1之外，身上的金钱、道具也会全部消失，强制或意外关机效果也

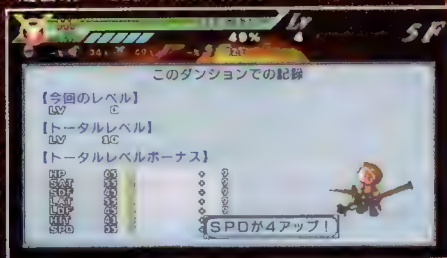
是一样的。如果成功攻克迷宫，则身上的金钱、道具会保留，但等级依然会回到1，也就是说，玩家每次进入迷宫都会以1级的初始状态开始。



累计等级

与其他同类游戏不同的是，本作除了主人公每次进入迷宫都会变为1级的等级（LV）之外，还存在着一个累计等级（Total Level，简称TLV）。与LV不同的是，TLV是会累加计算的，即使主人公完成迷宫，或者在迷宫中死亡，在离开迷宫之后其等级也会叠加并得到保留。随着TLV的提升，主人公的基本能力值也会跟着成长，虽然提升的幅度没有LV提升时那么明显，但日

积月累同样不可忽视。即使刚进迷宫时同样都是LV1，但根据TLV的不同，主人公的能力可能也会有很大变化。因此本作虽为《西林》类游戏，但屡败屡战，或者反复挑战迷宫来练级（TLV）提升主人公能力也是可行的，这也为玩家们培养角色提供了很大动力。



HP&EN

进入迷宫后，在角色的HP槽下方可以看到一条水蓝色的EN槽，其性质其实就等同于《西林》中的满腹度。在通常状态下，主人公每移动5格就会使EN减少1%，根据装备情况该数值还会提升。当EN变为0时主人公不会立即死

亡，而是会开始慢慢减少HP，此时可以吃下食物（主要是肉类，回复HP的道具也可以少量回复）来回复EN。而当主人公的HP没有处于全满状态时，只要EN有残余，那么只要来回移动就会逐渐回复HP。不过要是在迷宫中到处乱走的话难免会招惹危险，这里有个小窍门，那就是在原地站立的状态下同时按○和×键，这样主人公就会在原地踏步，用来回复HP就安全多了，当然，这种方法仍会消耗EN的残量。



据点设施&设施效果

在据点中，有着各种各样的设施，包括了“我的家”（マイホーム）、锻冶屋等。本作中的设施丰富多样，不过最多只能在据点中配置其中的6种。和据点右上角的设施管理员ヘレン对话即可对据点中设置的设施进行更改，并变更设施中的人员。

在迷宫中按△键调出菜单会发现“设施效果”这个选项，可以让玩家在迷宫中简易使用据点中配置的设施的效果。设施效果

的内容会根据玩家在据点中配置的设施而发生变化，如在据点配置了“我的家”则可以在迷宫中让老婆给你送爱心便当，配置了锻冶屋则可以在迷宫中让其帮你修复一次武器防具等。

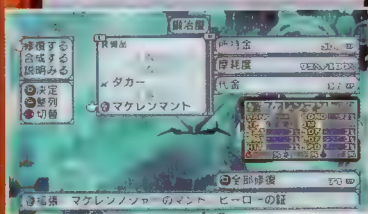


我的家

玩家可以获得的金钱上缴给老婆，每达到一次缴纳要求，旁边的仓库中就会多一页用来存放更多物品。仓库最多可扩充到35页，大约需要给老婆缴纳28万以上的金钱才能将仓库升级到最大。设施效果为让老婆送回复EN的爱心便当。

锻冶屋

修理道具的耐久度（COND），并对道具进行合成，合成不仅可以强化道具的基础能力，还可以对特殊技、技能（スキル）等进行移植。不过注意，与电击文库相关的武器上所附带的特殊技无法移植。在锻冶屋中，还能对装备的颜色进行变更。迷宫中的设施效果同样为修理、合成，每呼出一只只能修理或合成一次。

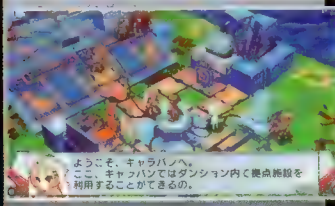


暗之诊疗所

进行人体改造，从而强化主人公的能力。在诊疗所中还可以买到一些基础的人体改造强化装置。无设施效果。

大篷车（キャラバン）

事先需要设定在迷宫中的哪层遇到大篷车，这样当在迷宫中来到该层时，就会进入简易据点，使用配置在据点中的设施的功能，设施中配置的人员也会同时出现，不过也会有配置人员脱离没有到达这里的情况，这样就无法使用对应的功能了。在简易据点中可以存盘，将其设置在BOSS战前非常方便。设施效果为在迷宫中指定阶层出现简易据点。



卫星炮

需要在迷宫中踩过卫星炮后才会首次开启。在据点中配置卫星炮，在迷宫中就可以使用“援护射击”指令，使用后开始倒计时，倒计时结束时卫星炮发动，主角所在房间中的敌我无差别遭到炮击立即死亡，因此在倒计时结束前应该快速离开房间。用炮击杀死的敌人无法获得经验值。

宅配屋

在据点配置该设施后，迷宫中的“设施效果”选项中就会多出“宅配コール”这一项，选择之后可以呼唤出配送员，将身上携带的道具传回家中的仓库，当道具袋快满时使用很方便。而配送回仓库的道具，就算主人公不幸身亡也不会消失。

宇宙警察署

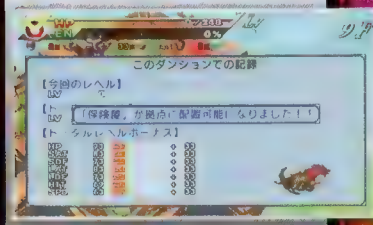
可以事先将武器防具交给工作人员保管，这样在迷宫中使用设施效果“紧急变身”，就可以瞬间让主人公换上保管的装备。在BOSS战前快弹尽粮绝时，使用该设施效果换上强力的武器防具甚至有力挽狂澜的作用。

教会

TLV达到100以上时才会开启，作用是用来调整迷宫中出现的敌人的强度，玩家可根据自己的需要提高或降低敌人的能力。注意，难度变更后即使将教会移出据点，也会一直维持该难度，想要变更难度只有再次将教会设置在据点中再通过对话进行设置。

保险屋

缴纳一定的保险金，这样即使在迷宫中不幸身亡，身上的钱和道具也不会全部消失。战斗不能时返还的金钱比例以及道具的个数与玩家缴纳的保险金多少有关，缴纳得越多，返还得也就



越多。所需缴纳的保险金的多少与玩家的当前TLV有关。当存入的金钱高出必要的最大保险金时，这些钱就可以由玩家自由取出，因此也可以将其当银行来使用。

虎穴（トラの穴）

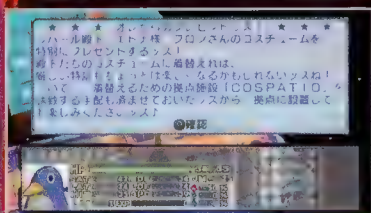
应募10个里地球人后出现的设施。可以对配置店员的能力进行强化。

常去的咖啡店 （いきつけの喫茶店）

作用为改变主人公和道具的名称。

换装屋（COSPATIO）

需要拿到换装道具后才能开启，在这里可以给主人公换上“《魔界战记》系列”或电击文库中角色们的衣装。不过有个更快捷的方法令其开启，那就是和据点最下方的普利尼对话，在10秒内对话10次（为保证成功，请先将对话速度设定成最快）就可以获得《魔界》中的三套换装，这样换装屋就能开启了。



战斗系统

移动&朝向

在迷宫中按一下十字键，主人公便会朝着对应的方向移动一格。按住×键后再按十字键，主人公便会高速移动，高速移动下就算经过有道具可捡的地面，也不会自动将道具拾起来。按住□键再配合十字

键即可改变主人公的朝向，比如你正侧对着敌人无法攻击到敌人时，大可不必按十字键让主人公往敌人方向移动来改变朝向，从而白白浪费一次行动机会让敌人先攻击，而是可以直接用□+十字键的方式来改变朝向，这不算一次行动，因此敌人不会跟着一起行动。

敌人的索敌范围

迷宫中敌人周围可以看到一些白色的格子，这代表敌人的索敌范围，相当于敌人的视野。如果主人公进入了该范围之内，那么就会被敌人发现，此时格子会变成红色。敌人会一直追赶着你行动，直到你再次离开范围。反之，如果你没有进入索敌范围，就算相隔不是很远，敌人也不会发现你。本作和《西林》一样是“我动敌也动”的，即主人公行动的同时，敌人也会跟着行动，因此如果同时被多名敌人发现，那么在主人公移动的时候，他们会同时追杀过来，情况会对我方非常不利。另外需要注意的是，当发现了主人公的敌人进入到其他尚未发现主人公的敌人的索敌范围中时，那么原本未发现主

人公的敌人也会察觉到主人公。

当在迷宫中将敌人打倒时，他们临死前会发出“哇”的一下叫声，这在本作中叫做“断末魔”，是一种被打倒的敌人向同伙通报侵入者的手段。即当发出断末魔呼叫的敌人的索敌范围与其他尚未发现主人公存在的敌人的索敌范围重合时，后者也会发现主人公的存在，因此选择在哪里将敌人消灭显得很重要，能离其他敌人远点就尽量远点。



普通攻击

在武器有效攻击范围内按○键即可用普通攻击来攻击敌人。如果装备的是近身武器，那么就只有在与敌人相邻的情况下才能攻击到敌人了。而根据敌我之间的移动情况，有时会出现可能会被敌人先制攻击的情况，比如我方和敌人正好相邻一格，此时如果我方往前移一格，那么就会被敌人先攻击。这里介绍一个方法可以不必让主人公在

这种情况下被敌人先制，那就是在原地按○键挥一下武器，那么敌人便会继续行动上前一格，那样我方就可以先攻击敌人了。

玩家可以同时在左右腕上都装备武器，这样就会形成二刀流，一次攻击就会有两把武器对敌人造成伤害，削减敌人更多HP。但要注意的是，二刀流所消耗的EN比通常状态下要多，因此用起来应该有所节制，否则就只能看着EN像流水般消耗了。

道具

本作中道具的获得途径主要有三种：在商店中购买，迷宫内捡到，杀死敌人时掉落。后期有些迷宫中捡到道具的几率很低，因此玩家可以事先准备好一些道具装备带入迷宫。装备品除了能提升玩家的能力外，还具有各种特别能力，比如附带特殊技、发挥技能效果（スキル）等。具体可在道具状态画面中按滑杆的左右来确认。查看道具的情况会发现它们有一项COND值，这代表的是道具的状态。即目前所装备的道具的消耗情况。不断使用武器攻击、或是装备防具承受敌人攻击，这项数值均会减少，而当COND降低

时，道具的性能也会随之下降，变为0时对我方能力几乎没有加成，无法发动其附带的特殊技，而且连其基本特性也会丧失，如原本远程攻击的铳在COND变为0时，将无法攻击远处的敌人。当COND较低时，玩家可以用其他道具来代替，或者在锻造屋中花钱进行修复。在迷宫中时，主人公EN下方的一排图标和数值就代表目前主人公头部、左右腕、脚部、扩张这五个部位所装备的物品的COND值情况，一目了然。



特殊技

除了主人公自己学会的特殊技外，更多的特殊技是附带在装备上的，需装备对应武器、防具后才能在战斗中使用，发动特殊技需要消耗主人公的EN，消耗量因特殊技性能而定，而当装备的COND为0时则无法发动其附带的特殊技。战斗中按△键调出菜单选择“特殊咏唱”（或者按住□键后再向上滑动滑杆）即可咏唱特殊技，需要经过一回合的准备时间。咏唱之后画面右上角会出现咏唱完毕的特殊技的名字，并不会自动发动，因此玩家可以根据实际的需要灵活地选择发动时间（菜单中选择“特殊发动”或按住□键后再向下滑动滑杆）。面对一些强敌时，可以先

在其索敌范围外咏唱完特殊技，接近后再进行发动。

另外，在迷宫中不断杀敌，主人公HP槽前方的V字槽就会不断积蓄，当积蓄满后，菜单中会多出一个“マケモード”的选项，选择之后即可进入英雄模式，此时玩家可从各项有利效果中选择一项，比如提高SAT、遭到敌人攻击时反弹部分伤害等。

本作中不仅主人公有特殊技，敌人也会使用特殊技，如果吃到敌人的特殊技会扣除我方很多体力。对于敌人的特殊技，玩家可以用“防御”指令来进行防御，这样就可以最大限度地降低所受到伤害（大部分状态下甚至可以不受伤害）。因此当看到敌人头上有咏唱的杖状标记时，记得马上使用防御指令。

特殊技一覧

固有技

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|-------|------|----|------|----|--------------|---------------|
| マクバんち | 5 | D | SAT | - | 服装: マクレンノジャー | 主人公在剧情中学会的特殊技 |
| 愛の鉄拳 | 10 | C | SAT | - | 服装: マクレンノジャー | 主人公在剧情中学会的特殊技 |

剣

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|---------------|--------------------------|
| 一文字スラッシュ | 5 | E | SAT | - | ダガー | - |
| 地走りブレード | 8 | D | SAT | - | ロングブレード | - |
| ダイナミック・斬 | 15 | B | SAT | - | マクレンソード | - |
| 十文字斬り | 10 | S | SAT | - | 剣技の心得1+剣技の心得2 | - |
| Vエクストリーム | 20 | S | SAT | - | 剣技の心得1+剣技の心得3 | - |
| チェーンソード | 15 | S | SAT | - | 剣技の心得2+剣技の心得3 | - |
| 紅蓮の双翼 | 8 | A | SAT | - | 賛殿遮那 | 来自《灼眼のシャナ》的特殊技 |
| 木刀コンボ | 8 | A | SAT | - | 木刀 | 来自《とらドラ!》的特殊技 |
| 冬櫻一閃 | 10 | S | SAT | - | 冬櫻 | 来自《アスラクライン》的特殊技 |
| 一突き | 10 | A | SAT | - | まーちゃんの包丁 | 来自《嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん》的特殊技 |
| 二重斬撃 | 10 | S | SAT | - | レーザーブレード | 来自《ラプンツェルの翼》的特殊技 |
| ケーキカット | 10 | B | SAT | - | 黒のケーキナイフ | 来自《輪环の魔術師》中的特殊技 |
| ナイフスロー | 10 | B | LAT | - | 神銀鋼のナイフ | 来自《ダブルブリッド》的特殊技 |
| 渾身の一击 | 10 | B | SAT | - | 黒の騎士の剣 | 来自《タザリア王国物語》的特殊技 |
| 牛乳噴射 | 5 | C | SAT | - | 牛乳 | 来自《吸血村へようこそ》的特殊技 |

銃

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|--------|------|----|------|----|---------------|-------------------|
| 閃槍 | 3 | E | SAT | - | アイアンスピア | - |
| 龙王の槍 | 10 | C | SAT | - | スティールランス | - |
| 突撃ランサー | 12 | B | SAT | - | マクレンランス | - |
| 无名察槍 | 10 | A | SAT | - | 槍技の心得1+槍技の心得2 | - |
| 大旋槍 | 20 | S | SAT | - | 槍技の心得2+槍技の心得3 | - |
| 连突風車 | 30 | S | SAT | - | 槍技の心得1+槍技の心得3 | - |
| 穿孔击 | 10 | C | SAT | - | 人体穿孔机 | 来自《C3-シーキューブ》的特殊技 |

斧

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|----------|--------------------|
| 结界斬 | 10 | D | SAT | - | ハチエツト | - |
| シャドーサイズ | 15 | C | SAT | - | バトルアックス | - |
| 地割り狭击 | 30 | S | SAT | - | マクレンアックス | - |
| びびるび〜 | 10 | A | SAT | - | エスカリボルグ | 来自《扑杀天使ドクロちゃん》的特殊技 |
| ガチンコハンマー | 10 | A | SAT | - | 那波のハンマー | 来自《乃木坂春香の秘密》的特殊技 |

杖

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|----------|--------------------------|
| ファイア | 3 | D | LAT | 炎 | 木の杖 | RANK1~4★ |
| メガファイア | 5 | C | LAT | 炎 | 木の杖 | RANK3~4★ |
| オメガファイア | 8 | B | LAT | 炎 | 木の杖 | RANK5~6★ |
| ウィンド | 3 | D | LAT | 風 | ジュエルワンド | RANK1~4★ |
| メガウィンド | 5 | C | LAT | 風 | ジュエルワンド | RANK3~4★ |
| オメガウィンド | 8 | B | LAT | 風 | ジュエルワンド | RANK5~6★ |
| クール | 3 | D | LAT | 水 | 氷の杖 | RANK1~5★ |
| メガクール | 5 | C | LAT | 水 | 氷の杖 | RANK3~4★ |
| オメガクール | 8 | B | LAT | 水 | 氷の杖 | RANK5~6★ |
| メテオインパクト | 15 | S | SAT | - | メルルの杖 | 来自《俺の妹がこんなに可愛いわけがない》的特殊技 |

銃

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|---------------|--------------|
| ラストシュート | 5 | D | LAT | - | ハンドガン | - |
| ギムレットガン | 10 | C | LAT | - | ショットガン | - |
| ペンタバースト | 15 | B | LAT | - | マクレンバズーカ | - |
| ガンブレイ | 10 | C | LAT | - | 銃技の心得1+銃技の心得2 | - |
| 二丁拳銃乱れうち | 25 | S | LAT | - | 銃技の心得1+銃技の心得3 | - |
| ツインバスター | 15 | B | LAT | - | 銃技の心得2+銃技の心得3 | - |
| クイックドロ | 5 | C | LAT | - | カノン | 来自《キノの旅》的特殊技 |
| ニューライザー | 10 | C | LAT | - | 宇宙銃 | 来自《MIB》的特殊技 |

其他武器

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|------|------|----|------|----|----------|-------------------|
| 白银旋風 | 10 | C | SAT | - | 白銀りょうげ | 来自《アカイロ/ロマンス》的特殊技 |
| 远弓 | 10 | C | LAT | - | 晴濃の弓 | 来自《ご主人様は山猫姫》的特殊技 |

盾

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|----------|----------|
| シールドバッシュ | 5 | D | LAT | - | ショートシールド | - |
| めんこ起こし | 10 | C | LAT | - | ビームシールド | RANK3★以上 |

头部

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|----------|-----------------|
| 昆虫相扑 | 5 | D | SAT | - | シザーヘッド | - |
| 太陽フラッシュ | 5 | D | - | - | ちようちん玉 | - |
| アングラリフト | 5 | D | SAT | - | ドリルヘッド | - |
| ちやせん投げ | 5 | E | SAT | - | 殿様スタイル | - |
| ラウンドトリップ | 10 | D | SAT | - | グレートホーン | - |
| 邪眼の瞬き | 10 | E | LAT | - | 邪眼 | - |
| 丑の刻参り | 8 | E | LAT | - | 丑刻はちまき | - |
| バイトバイバー | 5 | D | SAT | - | スネークヘアー | - |
| ボーンゴールド | 5 | D | SAT | - | ドクロフェイス | - |
| 全方位ブラスト | 15 | D | SAT | - | ロボ刑事仮面 | RANK3★以上 |
| 假面舞踏会 | 5 | D | LAT | - | あやしい假面 | - |
| マジックアワー | 8 | E | LAT | - | シルクハット | - |
| 融火 | 10 | C | LAT | - | イタチさんの耳 | 来自《ほうかご百物語》的特殊技 |
| ポータル作成 | 5 | - | - | - | - | - |
| ポータルワープ | 5 | - | - | - | - | - |
| ヘッドスター | 15 | A | - | - | ミッキーフェイス | - |

左腕

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|-----|----------|--------------------|
| ファントムドリル | 5 | D | SAT | ドリル | - | - |
| 龍裂爪 | 5 | D | SAT | - | ドラゴンクロウ | - |
| アイスブレイク | 8 | E | SAT | 水 | 氷結大拳 | - |
| ブリザードパンチ | 15 | C | SAT | 水 | 氷結大拳 | RANK5★以上 |
| ハードコリジョン | 5 | D | SAT | - | ロボットアームL | - |
| 蜂巣炮 | 5 | E | LAT | - | ガトリングガン | - |
| ギミックブレイク | 5 | E | - | - | ギガントロック | - |
| ロックハンド | 5 | C | SAT | - | ギガントロック | RANK4★以上 |
| シャボンブレード | 5 | D | LAT | 水 | マーメイドの腕L | - |
| スネークビーム | 8 | D | LAT | - | ゴブラフアング | - |
| スネークバインド | 12 | C | LAT | - | ゴブラフアング | RANK4★以上 |
| 雷槌 | 15 | B | SAT | 風 | ハンマーアーム | - |
| マクレオン槌 | 20 | A | SAT | - | ハンマーアーム | RANK5★以上 |
| カースフィンガー | 10 | C | SAT | - | カースハンド | - |
| 咒怨 | 20 | A | SAT | - | カースハンド | RANK5★以上 |
| ロケット流星拳 | 10 | C | SAT | - | ロケットパンチL | - |
| 千手ブレード | 10 | C | SAT | - | デュアルアームL | - |
| びりびりねこ | 10 | B | SAT | - | ねこねこナックル | 来自《オオカミさんシリーズ》的特殊技 |
| ひよこのマーチ | 10 | C | SAT | - | ひよこの人形 | 来自《パラパラ》的特殊技 |

右腕

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器/服装 | 备注 |
|---------|------|----|------|----|----------|----------|
| パンチングガン | 7 | D | LAT | - | アームガン | - |
| 地盤エンド | 8 | D | SAT | - | ドリルR | - |
| 爆熱天昇 | 8 | D | SAT | 炎 | 灼熱大拳 | - |
| 火鳥天翔 | 15 | C | SAT | 炎 | 灼熱大拳 | RANK5★以上 |

| | | | | | | |
|----------|----|---|-----|---|----------|----------|
| アームブレス | 5 | D | SAT | — | ロボットアームR | — |
| 電击フック | 5 | D | LAT | — | チェーンフック | — |
| ターザンキック | 5 | D | LAT | — | チェーンフック | RANK4★以上 |
| 鉄球ぶん回し | 5 | D | SAT | — | トゲトゲナックル | — |
| 轟倫愚 | 10 | C | SAT | — | トゲトゲナックル | RANK4★以上 |
| アトランディック | 10 | C | LAT | 水 | マーメイドの腕R | RANK3★以上 |
| エネミーシュート | 5 | D | LAT | — | クロスボウ | — |
| 瞬雷 | 8 | D | LAT | 風 | クロスボウ | RANK4★以上 |
| ステイクバンカー | 15 | B | SAT | — | バイルバンカー | — |
| 食うぜつ | 10 | D | SAT | — | ゲーターバイト | — |
| 咬むぜつ | 20 | C | SAT | — | ゲーターバイト | RANK3★以上 |
| ウネリングアーム | 8 | D | SAT | — | ウネウネアーム | — |
| ホーリーナックル | 10 | C | SAT | — | ホーリーナックル | — |
| ファンネルブロー | 5 | D | SAT | — | ロケットパンチR | — |
| マルチ斗法 | 5 | D | SAT | — | デュアルアームR | — |

武器

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器・服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|-----------|----------|
| ドラツエネスト | 5 | D | LAT | 風 | ホバークラウド | — |
| タイダルウェイブ | 10 | D | LAT | 水 | マーメイドテール | — |
| ネコネコ大行進 | 5 | D | LAT | — | ねここたつ | — |
| スピニングシエル | 15 | D | SAT | — | タートルレッグ | RANK3★以上 |
| フォイヤーフライ | 5 | E | LAT | — | アーミータンク | — |
| バタ足ブリニー | 5 | D | LAT | — | ブリニージェット | — |
| 自爆 | 1 | D | — | — | ブリニージェット | — |
| デルタドリーム | 15 | A | SAT | — | クインタロスボディ | RANK5★以上 |
| 地中潜行 | 5 | — | SAT | — | サンリボディ | — |
| 蛇絞技 | 8 | D | SAT | — | スネークレッグ | — |
| 百鬼夜行 | 5 | D | LAT | — | 幽体离脱体験 | — |
| デスドライブ | 15 | B | SAT | — | デスビーグル | RANK3★以上 |
| しつぽコプター | 8 | C | SAT | — | ふさふさのしつぽ | — |
| ナバームボム | 10 | C | SAT | — | ナバームボディ | — |
| アブソーブション | 5 | D | SAT | — | 悪魔のしつぽ | — |
| バズソーキック | 5 | D | LAT | — | ハービーレッグ | — |
| ボトムスター | 15 | A | — | — | オル・ドラボディ | — |

拡張

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器・服装 | 备注 |
|----------|------|----|------|----|----------|--------------------|
| 操羽刃 | 5 | E | LAT | — | ハービーウイング | — |
| ロケットサーカス | 10 | D | LAT | — | Rブースター | RANK3★以上 |
| デビルウイング | 8 | D | LAT | — | バットウイング | — |
| 磷光の翼 | 7 | D | SAT | — | ホーリーウイング | — |
| ツインシュート | 8 | D | LAT | — | 長距離カノン | — |
| マタドール | 10 | E | SAT | 風 | かつこいいマント | RANK3★以上 |
| アローレイン | 10 | D | LAT | — | 矢筒 | — |
| 荷電粒子炮 | 15 | E | LAT | 風 | 雷太鼓 | — |
| ビッグフィッシュ | 8 | D | LAT | — | マーメイドフィン | — |
| ルンパビヨン | 8 | D | LAT | — | 蝶の羽根 | — |
| 时空制御 | 10 | C | LAT | — | D3 | 来自《ウィザーズ・ブレイン》の特殊技 |
| リアスター | 15 | A | LAT | — | パールウイング | — |

其他

| 技能名 | 消費EN | 威力 | 依靠能力 | 属性 | 附于の武器・服装 | 备注 |
|-------|------|----|------|----|-----------------|----|
| テラスター | 30 | S | LAT | — | 邪神の頭+邪神の身体+邪神の翼 | — |

特殊合体技

| 名称 | 消費EN | 威力 | 必要特殊技 |
|----------|------|----|---------------|
| 极大消灭魔法 | 5 | S | ファイア+クール |
| ファイヤー一文字 | 10 | C | 一文字スラッシュ+ファイア |
| ウィンド一文字 | 10 | C | 一文字スラッシュ+ウィンド |
| クーラー一文字 | 10 | C | 一文字スラッシュ+クール |
| ダイナミック・炎 | 20 | A | ダイナミック・斬+ファイア |
| ダイナミック・嵐 | 20 | A | ダイナミック・斬+ウィンド |
| ダイナミック・凍 | 20 | A | ダイナミック・斬+クール |
| 火炎閃槍 | 10 | C | 閃槍+ファイア |
| 疾風閃槍 | 10 | C | 閃槍+ウィンド |
| 氷結閃槍 | 10 | C | 閃槍+クール |
| 炎王の槍 | 15 | B | 龙王の槍+ファイア |
| 風王の槍 | 15 | B | 龙王の槍+ウィンド |
| 寒王の槍 | 15 | B | 龙王の槍+クール |
| 炎击ランサー | 20 | A | 突击ランサー+ファイア |
| 風击ランサー | 20 | A | 突击ランサー+ウィンド |
| 氷击ランサー | 20 | A | 突击ランサー+クール |
| 炎上断 | 10 | C | 结界断+ファイア |
| 龙卷断 | 10 | C | 结界断+ウィンド |

| | | | |
|---------|----|---|--------------|
| 冻结断 | 10 | C | 结界断+クール |
| ファイアサイズ | 12 | B | シャドウサイズ+ファイア |
| ウィンドサイズ | 12 | B | シャドウサイズ+ウィンド |
| クールサイズ | 12 | B | シャドウサイズ+クール |
| 地割り炎击 | 15 | S | 地割り挟击+ファイア |
| 地割り风击 | 15 | S | 地割り挟击+ウィンド |
| 地割り氷击 | 15 | S | 地割り挟击+クール |
| ラストファイア | 10 | C | ラストシュート+ファイア |
| ラストウィンド | 10 | C | ラストシュート+ウィンド |
| ラストアイス | 10 | C | ラストシュート+クール |
| ギムレット炎 | 15 | B | ギムレットガン+ファイア |
| ギムレット風 | 15 | B | ギムレットガン+ウィンド |
| ギムレット氷 | 15 | B | ギムレットガン+クール |

技能

技能（スキル）和特殊技一样，也是附带在武器、防具上。和特殊技不同的是，只要装备了附带技能的武器防具，那么这些技能就会自动发挥效果，无需玩家选择指令来使用，相当于其他游戏中的“被动技能”。



令来使用，相当于其他游戏中的“被动技能”。

头部

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|----------|--------------------------------------|-----------|
| 爆弹魔 | 投掷出去的物体会爆炸 | ブリニーハット |
| クワバサミ | 在举起东西的状态下也能进行攻击 | シザーヘッド |
| 视野扩大 | 在道路上的视线范围变大 | ちようちゃん玉 |
| 落石无效 | 令落石类的陷阱无效 | ドリルヘッド |
| やせがまん | 移动时消耗的EN降低50% | 食欲促進机关 |
| 仙术 | 咏唱属性魔法时使用魔法的等级提升一级 | 立派なおひげ |
| マップメイク | 在迷你地图上显示楼层的所有地形 | ネコミミ |
| 武士道 | 在敌人正面攻击时给敌人造成的伤害提升25% | 殿様スタイル |
| 舍て身 | 无法防御但攻击力提升25% | キケンダーハット |
| 暗杀 | 在敌人背面攻击时必定会心一击 | グレートホーン |
| デビルアイ | 可以查看到敌人的弱点 | ダークマスク |
| 混乱无效 | 混乱状态无效 | マーメイドヘルム |
| ものまね | 在没有咏唱特殊技的情况下，可以学会受到的敌人攻击技 | 邪眼 |
| ポータルワープ | 可以瞬间移动到天使之轮的地点 | エンジェルリング |
| 魔力开放 | 魔法系特殊技伤害+25%、物理系特殊技伤害-25% | ウィザードハット |
| 咏唱キャンセル | 攻击咏唱中的敌人时可令其咏唱中断 | キョウシーハット |
| ステルス | 就算进入敌人的索敌范围内，第一个回合也不会被发现 | 丑刻はちまき |
| 暗黒无效 | 暗黒状态无效 | カミカゼゴージェル |
| 毒性变异 | 攻击中毒的敌人时，有25%的几率一击必杀 | スネークヘア |
| 无机物を食べる | 可以吃下无机物道具 | ドロクロフェイス |
| ギミックサーチ | 可以在地图上看到隐藏的陷阱 | ロボ刑事假面 |
| 有机物を食べる | 可以吃下平时无法吃的有机食物 | ウルブマスク |
| 引きこもり | 原地不动连续攻击的话给予的伤害提升 | ドワーフヘルム |
| 毒无效 | 毒无效 | ガスマスク |
| 无音杀 | 杀死敌人时敌人不会发出断无魔叫声 | あやしい假面 |
| バイタルゲイン | 每次打倒敌人时回复少量EN | シルクハット |
| 猫にごはん | 掉落的金钱无法获得但可以吃掉 | ネゴサールヘルム |
| エネミーハント | 在迷你地图上显示本层所有敌人 | ロボ触覚 |
| SAT依存技強化 | 强化SAT依存技 | デスダーク头 |
| 邪神の头 | 将邪神の头、邪神の身体、邪神の翼全部装备时，可以使用特殊技“テラスター” | ミッキーフェイス |
| サモエド假面 | 当装备剣和披风时能力提升 | サモエド假面 |
| 睡眠药 | 一定几率附加睡眠效果 | 式神のレキ |
| ショック吸 | 减轻受到的所有攻击伤害 | ぐるぐる布团 |
| 私の痛みよ | 每次受到伤害时攻击力提升 | ゴシックリボン |
| スターオーラ | 受到来自人形敌人的伤害减轻20% | ルシリアの发饰り |

左腕

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|---------|--------------------------|----------|
| 地固め | 随着踏步的次数掉落率上升 | ドリルL |
| 水属性付加 | 普通攻击变为水属性 | 氷結大拳 |
| バウリフト | 举起物体移动时消耗的EN和平时相同 | ロボットアームL |
| フルバレット | 攻击离自己2~3格的敌人时有20%的几率会心一击 | ガトリングガン |
| 混乱追加 | 普通攻击、投掷追加混乱效果 | ギガントロック |
| エコ魔力 | 使用特殊技时消耗的EN减少25% | マーメイドの腕L |
| 毒追加 | 普通攻击、投掷追加毒效果 | コブラフアング |
| 素振り | 攻击力提升武器挥空次数×5% | ハンマーアーム |
| タタリガミ | 积蓄受到的伤害，将其加在攻击敌人时造成的伤害中 | コースハンド |
| オートチャージ | 咏唱完的特殊技随着回合的经过在使用时威力提升 | ロケットパンチL |

| | | |
|---------|------------------|----------|
| バーサーカー | 攻击不是会心一击就是Miss | デュアルアームL |
| 追牙 | 普通攻击变成二回攻击 | デスダーク左腕 |
| 私の痛みよ | 每次受到伤害时攻击力提升 | ゴスロリ左袖 |
| アクアドレイン | 受到水属性特殊技时EN少量回复 | 断罪衣の左袖 |
| スターオーラ | 受到来自人形敌人的伤害减轻20% | ルシリアの左手袋 |
| 不幸な人形 | 装备后会变得不幸 | ひよこの人形 |

右腕

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|----------|----------------------------|----------|
| サイコガン | 给予最大HP和现在HP差的伤害 | アームガン |
| 地団駄 | 随着踏步的次数掉落率上升 | ドリルR |
| 炎属性付加 | 普通攻击附加炎属性 | 灼热大拳 |
| パワーリフト | 举起物体移动时消耗的EN和平时相同 | ロボットアームR |
| スチールセンス | 普通攻击时，攻击对象的命中率、回避率降低 | チェーンフック |
| ブレイクハート | 普通攻击时，攻击对象的攻击力降低 | トゲトゲナックル |
| 精密射击 | 銃的COND高于50%时，普通攻击命中率变为100% | クロスボウ |
| アーマーダウン | 普通攻击时，攻击对象的防御力降低 | パイルバンカー |
| 敵を食べる | 吃掉处于濒死状态的敌人并可使用其技能 | ゲーターバイト |
| マヒ追加 | 普通攻击、投掷追加麻痹效果 | ウネウネアーム |
| カウントショット | 命中率提高移动格数×1% | ホーリーナックル |
| オートチャージ | 咏唱完的特殊技随着回合的经过在使用时威力提升 | ロケットパンチR |
| バーサーカー | 攻击不是会心一击就是Miss | デュアルアームR |
| 追牙 | 普通攻击变成二回攻击 | デスダーク右腕 |
| 私の痛みよ | 每次受到伤害时攻击力提升 | ゴスロリ右袖 |
| ストームドレイン | 受到风属性特殊技时EN少量回复 | 断罪衣の右袖 |
| スターオーラ | 受到来自人形敌人的伤害减轻20% | ルシリアの右手袋 |

脚部

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|----------|--------------------------------------|-----------|
| トラバサミ无效 | 令老虎夹类陷阱无效 | ホバークラウド |
| 妖魚の粘膜 | 水属性特殊技无效、普通攻击的水属性效果无效 | マーメイドテール |
| 睡眠追加 | 普通攻击、投掷追加睡眠效果 | ねここたつ |
| 幼龍の鱗 | 炎属性特殊技无效、普通攻击的炎属性效果无效 | タートルレッグ |
| 針无效 | 针系陷阱无效 | アミータंक |
| カウントブロック | 受到攻击时，会减轻移动格数×1%的伤害 | ブリニージュット |
| 活性化 | HP自动回复量翻倍但对应的EN消耗量也翻倍 | フラワーフル |
| ハングリー精神 | EN越低给予敌人的伤害越大 | ケンタウロスボディ |
| カウントショット | 命中率提高移动格数×1% | サソリボディ |
| カウントステップ | 移动格数×1%的几率回避攻击 | スネークレッグ |
| 落とし穴无效 | 落穴系陷阱无效 | 幽体离脱体験 |
| カウントアタック | 攻击力提高移动格数×1% | デスビーグル |
| 战斗民族 | HP从不足5%全回复时LV上升1级，但装备会消失 | ふきふきのしっぽ |
| 拳法家し | 来自侧面的特殊技也和正面的一样可以防御 | ナバームボディ |
| 无意识学习 | 每回合得到1点经验值 | 悪魔の尻尾 |
| ハービーの羽 | 风属性特殊技无效、普通攻击的风属性效果无效 | ハービーレッグ |
| 影舞い | HP不足25%时10%的几率回避所有攻击 | キマツテール |
| 邪神の身体 | 将邪神的头、邪神的身体、邪神の翼全部装备时，可以使用特殊技“テラスター” | オル・ドラボディ |
| 取得经验値アップ | 杀死敌人时获得的经验值提升20% | モトラド |
| 私の痛みよ | 每次受到伤害时攻击力提升 | ゴスロリスカート |
| フレイムドレイン | 受到炎属性特殊技时EN少量回复 | 断罪衣の下 |
| スターオーラ | 受到来自人形敌人的伤害减轻20% | ルシリアのドレス |

扩张

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|----------|--------------------------------------|---------------------|
| 超属性防御 | 正面防御普通攻击时将敌人弹开 | 火山亀の甲羅 |
| 位置エネルギー | 攻击处于比自己低的位置上的敌人时攻击力提升25% | ハービーウィング |
| Eフォース | 属性攻击提升10% | アイビット |
| LAT依存技強化 | LAT依存技強化 | Rブースター |
| 地雷无效 | 地雷系的陷阱无效 | バットウィング |
| ド忘れ追加 | 普通攻击、投掷追加忘却效果 | ホーリーウィング |
| カウントショット | 命中率提高移动格数×1% | 长距离カノン |
| 逆境魂 | 受到等级比自己高的敌人的攻击时伤害降低10% | マクレンマンント (RANK2★以上) |
| 邻接回避 | 50%几率回避相邻敌人的攻击 | かつこいいマント |
| 加速射击 | 攻击力提升射程格数×5% | 矢筒 |
| 风属性付加 | 普通攻击附加风属性 | 雷太鼓 |
| 经验値夺取无效化 | 经验値夺取无效 | マーメイドフィン |
| 远距离回避 | 50%几率回避远程攻击 | ビーユニット |
| 薄い影 | 踏步中只要不和敌人相邻，就不会被发现状态的敌人发现 | 蝶の羽根 |
| 暗杀 | 对男性敌人的攻击伤害提升25% | 丰满バスト |
| 邪神の翼 | 将邪神的头、邪神的身体、邪神の翼全部装备时，可以使用特殊技“テラスター” | バルウィング |
| 私の痛みよ | 每次受到伤害时攻击力提升 | ゴスロリ服 |
| フレイムドレイン | 受到炎属性特殊技时EN少量回复 | 断罪衣の上 |
| スターオーラ | 受到来自人形敌人的伤害减轻20% | ルシリアの服 |

近身武器

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|----------|------------------------------|--------------------|
| 剑技的心得1 | 可与剑技的心得2、剑技的心得3组合成二刀流技 | タガー |
| 剑技的心得2 | 可与剑技的心得1、剑技的心得3组合成二刀流技 | ロングソード |
| 剑技的心得3 | 可与剑技的心得1、剑技的心得2组合成二刀流技 | マクレンソード |
| 丸太无效 | 木桩系陷阱无效 | バット |
| フォーカス | HP不足25%时有20%几率会心一击 | 木刀 |
| 包丁 | 攻击命中时一定能给予10点以上的伤害 | まーちゃん包丁 |
| ダークリバルサー | 同时装备エリュシデータ的话可发动二刀流技S・ストリーム | 劍：ダークリバルサー |
| エリュシデータ | 同时装备ダークリバルサー的话可发动二刀流技S・ストリーム | 劍：エリュシデータ |
| 枪技的心得1 | 可与枪技的心得2、枪技的心得3组合成二刀流技 | アイアンランス |
| 枪技的心得2 | 可与枪技的心得1、枪技的心得3组合成二刀流技 | スチールランス |
| 枪技的心得3 | 可与枪技的心得1、枪技的心得2组合成二刀流技 | マクレンランス |
| 斧技的心得1 | 可与斧技的心得2、斧技的心得3组合成二刀流技 | ハチエット |
| 斧技的心得2 | 可与斧技的心得1、斧技的心得3组合成二刀流技 | バトルアックス |
| 斧技的心得3 | 可与斧技的心得1、斧技的心得2组合成二刀流技 | マクレンアックス |
| 勇者魂 | 攻击等级比自己高的敌人时伤害提升10% | 中华ナベ |
| 结界生成LV1 | 可以制作结界 | 打ち出の小锤 (RANK1★、2★) |
| 结界生成LV2 | 可以制作结界 | 打ち出の小锤 (RANK3★、4★) |
| 结界生成LV3 | 可以制作结界 | 打ち出の小锤 (RANK5★、6★) |
| モータルダメージ | 令对手的HP不能回复给予的伤害值 | つうれん |
| 財布犠牲の精神 | 每回合掉落5WP金钱但攻击力提升5% | 五元玉 |

远程武器

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|--------|------------------------|----------|
| 銃技的心得1 | 可与銃技的心得2、銃技的心得3组合成二刀流技 | ハンドガン |
| 銃技的心得2 | 可与銃技的心得1、銃技的心得3组合成二刀流技 | ショットガン |
| 銃技的心得3 | 可与銃技的心得1、銃技的心得2组合成二刀流技 | マクレンバズーカ |

其他

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|---------|----------------------|--------|
| クロックワーク | 令COND为0的道具COND回复到50% | タロット |

盾

| 技能名 | 效果 | 附带于装备名 |
|------|----------------|----------|
| 矢无效 | 弓箭系陷阱无效 | ショートシールド |
| 防御咏唱 | 特殊技咏唱时处于防御状态 | ビームシールド |
| 加护の盾 | 所受的属性攻击伤害降低10% | 明鏡 |

结界

结界是一种特别的特殊技。使用结界，就可以在版图中创造出带有特殊效果的格子，比如踩在该格子上的敌人会扣除体力或中毒等。要想使用结界首先得装备能够使用结界的武器，并获得构成结界的道具“结界石”。最少需要三块结界石。制作方法并不复杂，那就是将手中的结

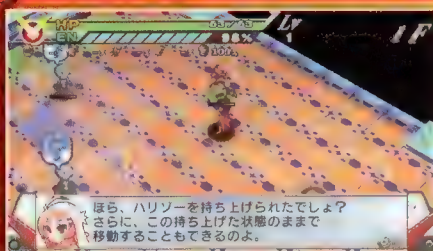
界石投出去，使三块结界石在地面上的位置构成一个三角形，而它围起来的区域便是结界发挥效果的范围。不过要注意，结界的效果并不是永续的，在经过一定回合之后就会消失。



举起和投掷

“《魔界战记》系列”中的经典设定在本作中得到了沿袭。玩家可以将在迷宫中的道具和敌人举起来（菜单中选择“持ち上げる”或直接向上滑动滑杆），注意，在举

起东西的状态下移动，所消耗的EN是一般情况下的两倍。在菜单中选择“投げる”或直接向上滑动滑杆可将举起的敌人或道具丢出去。不仅如此，身上所携带的道具



药、催眠枕什么的，就可以用来丢向敌人，对它们造成伤害。另外要注意的一点是，投掷所消耗的EN与投掷距离有关，投掷距离自己多远的格子，与自己走多少步所消耗的EN是相同的。投掷系统不仅是一种攻击敌人的手段，有些BOSS战也必须利用该系统才能解谜，在本作中的作用非常重要。

也可以调出菜单并选择“投げる”丢出去，所以碰到那些不要的武器（比如COND为0的装备）、毒

攻击机会

当利用敌人的弱点属性攻击敌人时，画面中会快速闪过Attack Chance（攻击机会，以下简称AS）的字样，这样玩家就拥有了再一次攻击敌人的机会，这个系统其实和

心理阴影

当主人公在战斗中战斗不能时，那引起他战斗不能的原因就会成为他的心理阴影（トラウマ）。比如说主人公在迷宫中被龙族打死，那么他就会获得“ドラゴン恐怖症”（龙恐怖症）这个心理阴影。下次在迷宫中遇到

龙族时所受到的伤害会增加，而打死龙族时获得的经验值将会是通常情况下的一半。克服心理阴影的办法大多都是在迷宫中多杀几个此类敌人，而克服之后玩家还可以获得好处，那就是杀死对应种族敌人的时候获得的经验值上升，具体为克服数×1%，并且这种效果是永久保留的。

练武洞窟

打完流程的LEVEL-4就会出现与主线无关的强力迷宫“练武洞窟”，一共分为了四个难度等级的迷宫，最初只能挑战最低级的难度。迷宫中的敌人和道具为随机掉

落，攻打该迷宫是玩家提升TLV的有效途径。不仅如此，很多强力的装备、强化装置等也只有在该迷宫中才能获得。挑战该迷宫还可以收集各个设施的店员，打倒出现的野生里地球人就可以将他们收为同伴变成设施的店员。此外，与电击文库的合作内容也与该迷宫有关。

| 名称 | 总层数 | 开启方法 |
|---------|-----|----------------------------|
| 新人ヒーロー級 | 60 | 打完流程LEVEL-4的后篇 |
| 中级ヒーロー級 | 100 | 新人难度打到30层以上 |
| 熟练ヒーロー級 | 150 | 中级难度打到30层以上 |
| 绝对ヒーロー級 | 200 | TLV2200以上，电击迷宫全开放且至少完成其中一个 |

人体改造

芯片强化

人体改造是本作中育成主人公的重要手段。所谓人体改造，其实就是在一张被称为“影体”（シヤ

ドウ体）的人体改造图上对人体的各个部位进行强化，从而达到加强主人公能力的目的。人体改造不能随时随地进行，而必须前往据点的暗之诊疗所与猫人ジョニー对话才可以进行强化。

电击迷宫

在练武洞窟的发掘屋中可以买到电击文库的票（チケット），每使用一张可以选择令一个电击文库相关的特殊迷宫出现。电击迷宫不仅敌人强劲，而且还带种种限制规则，比如《灼眼的夏娜》对应的迷宫就无法使用普通攻击，因此难上加难，想要过关对玩家的实力有

着相当高的要求。在电击迷宫的发掘屋中可以购买到电击文库相关的武器，而过关后就可以得到对应作品的换装。



电击迷宫一览

| 作品名 | 特殊规则 | 入手换装 |
|------------------|-----------------------|----------|
| アクセルワールド | 1800回合之内完成15层 | シルバー・クロウ |
| アスラライン | 在浮冰上移动时会受到伤害 | 橘高冬琉 |
| いぬかみつ! | 在岩壁上移动时会受到伤害 | ようこ |
| 狼と香辛料 | 打倒敌人时生成结界 | ホロ |
| 俺の妹がこんなに可愛いわけがない | 一定回合经过后房屋会崩坏 | 高坂桐乃 |
| キノの旅 | 无法带道具进入迷宫 | キノ |
| しにがみのバラッド | 要用钩子移动且经过一定回合后房屋会崩坏 | モモ |
| 灼眼のシヤナ | 无法使用普通攻击 | シヤナ |
| デュララ! | 迷宫内视线受到限制 | セルティ |
| とある魔術の禁書目録 | 相邻的敌人会合体 | インデックス |
| とらドラ! | 无法看到敌人的索敌范围 | 逢坂大河 |
| 乃木坂春香の秘密 | 房间会暂时消失，要利用气球移动 | 乃木坂春香 |
| バカカーノ! | 每层都会出现英雄迎击基地（敌人较多的房间） | フィーロ |
| ブギーポップは笑わない | 攻击敌人时敌人会分裂成两个 | ブギーポップ |
| 扑杀天使ドクロちゃん | 经过一定回合后道路会崩溃 | ドクロちゃん |
| ラッキーマン | 大海场景，要用船移动 | キチ |
| 日本一：魔界ウォーズ | 攻击敌人时敌人会分裂成两个 | 下一作的主人公 |

强化的最主要手段就是将各种芯片（チップ）嵌入到人体改造图的空位中。所谓芯片，其实就是游戏中获得的各种武器和防具。在强化菜单中选择“チップを埋め込む”，就会发现武器和防具旁边多了一项它们强化的内容，比如SAT、SDF等。将它们嵌入人体改造图后，主人公对应的能力就会得到加强。不仅如此，在主人公升级的时候，对应的能力会得到加成补正，比未强化时提升更高的能力。嵌入芯片后强化的能力，在战斗不能后也会继续保留。所以建议玩家每次打完一个迷宫后，就积极进行人体改造，那些COND为0的武器最好

也不要扔掉，拿回来变成芯片强化主人公比较好。

芯片只能设置在已嵌入芯片的位置的旁边，不能一上来就直接设置在空格中央，旁边必须要有其他芯片。另外，人体改造图上原本只开放了一小部分的空位，能嵌入的芯片有限，要想打开更多的空位，就要在改造菜单中选择“配置領域の開放”指令才行。能开放的空位和玩家的TLV有关，想要打开全部空位需要主人公的TLV在2700以上，而正常通关时TLV一般才400左右，因此想要改造出真正的绝对英雄，是一项非常漫长的过程。

称号

根据嵌入的芯片种类和数量的多少，主人公的称号也会发生变化。称号对主人公升级时的能力值上升有所影响，玩家可以根据自己想提升的能力来决定嵌入的芯

片种类和数量。称号不能由玩家来选择装备，在达成称号条件时，主人公会自动装备该称号。



全称号一览

| 称号 | 补正效果 | 条件 |
|----------|----------------|------------------|
| 一般ピーポー | — | 初期 |
| 见所があるかも? | SAT以外+1% | 累计嵌入12块以上芯片 |
| もしかして主人公 | SAT以外+2% | 累计嵌入24块以上芯片 |
| 一见、ヒーロー風 | SAT以外+3% | 累计嵌入48块以上芯片 |
| 半熟ヒーロー | SAT以外+4% | 累计嵌入78块以上芯片 |
| たのヒーロー | SAT以外+5% | 累计嵌入120块以上芯片 |
| 人気ヒーロー | SAT以外+6% | 累计嵌入186块以上芯片 |
| スーパーヒーロー | SAT以外+7% | 累计嵌入288块以上芯片 |
| NO.1ヒーロー | SAT以外+8% | 累计嵌入444块以上芯片 |
| マクレンノジャー | SAT以外+9% | 累计嵌入672块以上芯片 |
| 腕自慢 | SDF+3% | 累计嵌入9块以上SAT芯片 |
| パンチがきいた人 | SDF+6% | 累计嵌入22块以上SAT芯片 |
| ケンカ負け知らず | SDF+9%、HP+2% | 累计嵌入42块以上SAT芯片 |
| 暴れん坊將軍 | SDF+12%、HP+4% | 累计嵌入72块以上SAT芯片 |
| アタックヒーロー | SDF+15%、HP+6% | 累计嵌入117块以上SAT芯片 |
| ストライカー | SDF+18%、HP+8% | 累计嵌入185块以上SAT芯片 |
| チャンピオン | SDF+21%、HP+10% | 累计嵌入287块以上SAT芯片 |
| アタックNo.1 | SDF+24%、HP+15% | 累计嵌入440块以上SAT芯片 |
| 最強ヒーロー | SDF+27%、HP+20% | 累计嵌入670块以上SAT芯片 |
| 最凶ヒーロー | SDF+30%、HP+1% | 累计嵌入1015块以上SAT芯片 |
| 我慢強い人 | LAT+3% | 累计嵌入8块以上SDF芯片 |
| 打たれ強い人 | LAT+6%、HP+1% | 累计嵌入20块以上SDF芯片 |
| よっ! 守り上手 | LAT+9%、HP+2% | 累计嵌入38块以上SDF芯片 |
| マッチョマン | LAT+12%、HP+4% | 累计嵌入65块以上SDF芯片 |
| マッチョヒーロー | LAT+15%、HP+6% | 累计嵌入105块以上SDF芯片 |
| ガーディアン | LAT+18%、HP+8% | 累计嵌入165块以上SDF芯片 |
| 鉄壁ヒーロー | LAT+21%、HP+10% | 累计嵌入256块以上SDF芯片 |
| 鋼鉄の守り | LAT+24%、HP+15% | 累计嵌入392块以上SDF芯片 |
| 受身の達人 | LAT+27%、HP+20% | 累计嵌入597块以上SDF芯片 |
| 无敌のヒーロー | LAT+30%、HP+1% | 累计嵌入904块以上SDF芯片 |
| ダメだがねの人 | SPD+3% | 累计嵌入9块以上LAT芯片 |
| 知ったかぶる人 | SPD+6%、HP+1% | 累计嵌入22块以上LAT芯片 |
| テストで100点 | SPD+9%、HP+2% | 累计嵌入42块以上LAT芯片 |
| 合格率100% | SPD+12%、HP+4% | 累计嵌入72块以上LAT芯片 |
| ガリベンヒーロー | SPD+15%、HP+6% | 累计嵌入117块以上LAT芯片 |
| インテリヒーロー | SPD+18%、HP+8% | 累计嵌入185块以上LAT芯片 |
| エリートヒーロー | SPD+21%、HP+10% | 累计嵌入287块以上LAT芯片 |
| 超能力者 | SPD+24%、HP+15% | 累计嵌入440块以上LAT芯片 |
| 賢者 | SPD+27%、HP+20% | 累计嵌入670块以上LAT芯片 |
| 大賢者 | SPD+30%、HP+1% | 累计嵌入1015块以上LAT芯片 |
| がんばり屋さん | — | 累计嵌入8块以上LDF芯片 |
| 根性论大好き子 | HP+1% | 累计嵌入20块以上LDF芯片 |
| 痛いのが得意な人 | HP+2% | 累计嵌入38块以上LDF芯片 |
| 強靱な精神力 | HP+4% | 累计嵌入65块以上LDF芯片 |
| 努力家ヒーロー | HP+6% | 累计嵌入105块以上LDF芯片 |
| サイコヒーロー | HP+8% | 累计嵌入165块以上LDF芯片 |
| サイキッカー | HP+10% | 累计嵌入256块以上LDF芯片 |
| スペースヒーロー | HP+15% | 累计嵌入392块以上LDF芯片 |
| 超磁力フィールド | HP+20% | 累计嵌入597块以上LDF芯片 |
| 悟りの境地 | HP+1% | 累计嵌入904块以上LDF芯片 |
| 特技は射的 | LDF+3% | 累计嵌入6块以上HIT芯片 |
| ナイスビッチ! | LDF+6%、HP+1% | 累计嵌入15块以上HIT芯片 |
| ヒットマン | LDF+9%、HP+2% | 累计嵌入28块以上HIT芯片 |
| 夕焼けガンマン | LDF+12%、HP+4% | 累计嵌入48块以上HIT芯片 |
| 当たり屋ヒーロー | LDF+15%、HP+6% | 累计嵌入78块以上HIT芯片 |
| 必中ヒーロー | LDF+18%、HP+8% | 累计嵌入123块以上HIT芯片 |
| 伝説のガンマン | LDF+21%、HP+10% | 累计嵌入191块以上HIT芯片 |
| スーパーガンナー | LDF+24%、HP+15% | 累计嵌入293块以上HIT芯片 |
| 百发百中ヒーロー | LDF+27%、HP+20% | 累计嵌入446块以上HIT芯片 |
| ゴッドガンナー | LDF+30%、HP+1% | 累计嵌入676块以上HIT芯片 |
| すばしっこい人 | HIT+3% | 累计嵌入6块以上SPD芯片 |
| テキパキ動く人 | HIT+6%、HP+1% | 累计嵌入15块以上SPD芯片 |
| 日本代表ランナー | HIT+9%、HP+2% | 累计嵌入28块以上SPD芯片 |
| トップランナー | HIT+12%、HP+4% | 累计嵌入48块以上SPD芯片 |
| 高速ヒーロー | HIT+15%、HP+6% | 累计嵌入78块以上SPD芯片 |
| ドリフトキング | HIT+18%、HP+8% | 累计嵌入123块以上SPD芯片 |
| 音速ヒーロー | HIT+21%、HP+10% | 累计嵌入191块以上SPD芯片 |
| スピードスター | HIT+24%、HP+15% | 累计嵌入293块以上SPD芯片 |
| 电光石火 | HIT+27%、HP+20% | 累计嵌入446块以上SPD芯片 |
| 光速ヒーロー | HIT+30%、HP+1% | 累计嵌入676块以上SPD芯片 |

强化装置

强化装置是一种专门用于人体改造的特殊道具，在暗之诊疗所的ルル处可以买到初级装置，在练武洞窟里也可以得到。利用它可以对主人公进行进一步强化。强化装置只能配置在已经嵌入了芯片的格子之上，在改造菜单中选择“强化装置の設置”便可以设置它们。强化装置一般会占几个格子，分为L形、长方形、正方形等多种形状，并且能力越强所占的格子也越大。在设置时按□键可以像《俄罗斯方块》那样改变它们的方向。另外，有些强化装置只能配置在对应要求的芯片之上，如“中型コンテナ”就只能配置在LDF的芯片之上，设

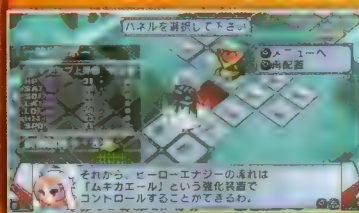


置起来比较麻烦。

强化装置的作用很丰富，比如扩充玩家每次携带的道具数，让玩家在迷宫中保存一定数量道具（保存后的道具即使在战斗不能后也不会消失）等。而对应人体部位的强化装置对该部位的装备性能会有补正效果，比如设置了头部的装备回路，那么玩家在装备头部的防具时，该防具所发挥的效果将会得到提升。

英雄能量

在人体改造图中，玩家可以看到一种心形的装置，它们被称为“英雄能量源”（ヒーロ エネル源），该装置可以散发出英雄能量（ヒーロ エネルギー）。当英雄能



量源散发出的能量正好流经设置在人体图上的强化装置时，强化装置会发光，其效果就会得到进一步提升。注意，英雄能量源一开始是以问号方块的形式出现在人体图上，此时它还没有解放，需要玩家在其周围嵌入芯片后，它才会变成心形真正发挥效果。

玩家可以控制能量的流向，方法是光标停在英雄能量源处，按□+十字键来改变流向。另外，利用“改变方向”（ムキカエル）这种强化装置，玩家能够更自如地变更英雄能量的流向。

流程攻略

注:

- ①教学关卡的中心内容在前面系统部分中已经涉及，所以这里不再单独介绍这些关卡的打法。
- ②每打完一个LEVEL，与据点中的向导小姐对话即可挑战剧情中的最终BOSS田中。如果能打过即可迎来结局。随着剧情的发展，对付田中时的战斗画面也会变得越来越华丽。
- ③通关后会从头重新开始游戏，上一周目中获得的要素全部保留，已经开启的练武洞窟、电击迷宫也可以一上来就挑战，不过流程中的10个关卡需要从头开始重新打才会依次出现。

LEVEL-1

凶针的绝峡谷
(凶针の绝峡谷)・前篇

由于是第一关，所以难度很低，熟悉迷宫式游戏的玩家应该可以很快上手。版图本身非常小，很

快就可以找到前往下一层的台阶。敌人实力不强，要注意的是那种木乃伊状的敌人，打死它后它会在原地化为一堆白骨，经过一定时间后又会自动复活。如果附近有几个这样的敌人可能会有危险。另外，也要注意一下迷宫中的机关，踩到后主人公不仅会扣血，随身携带的东西也有可能掉出来。要重新捡回来才行。通过第5层即可过关。

LEVEL-1

凶针的绝峡谷
(凶针の绝峡谷)・后篇

第10层会遇到第一场BOSS战，难度不低。版图中除了两位BOSS外，还有不少杂兵，不过地上的道具也不少，毒药、催眠枕等可以多加利用，先用它们尽可能将两边的杂兵消灭掉。木乃伊状的敌人可以将它们引到版图的下方后再消灭，免得它们复活后缠着主人公使玩家无法专心对付BOSS。杂兵消灭后来到了上方，先将挡在前面的マリア引开，可以引她去踩那些有

机关的地面，也可以用毒药让其中毒，反正一周目的话两个BOSS一定不要同时对付，否则以玩家现在的实力是必死无疑的。解决掉マリア后可以专心对付上方的小丑，他的特殊技射程远威力大，当看到其咏唱魔法时应马上防御，以免受到致命伤害。玩家可以将其举起来扔出，利用时间差来咏唱特殊技，等他靠近后再用特殊技对付他。

LEVEL-2

齿轮们的叹息场
(歯車たちの嘆き場)・前篇

LEVEL-2的版图是在工场中。玩家有时可以发现一些传送带，如果传送带的方向正好与你前进的道路相悖的话，也不要打退堂鼓。只要迎面直上不断向前依然是可以穿过这些传送带的。此外，迷宫中首次开始出现箱子，攻击它们会发现没什么效果，其实它们的作用和

《潜龙谍影》中一样，是用来掩人耳目的。举着箱子就算进入敌人的视线范围，敌人也不会发现你。不过注意，举箱子移动时所消耗的EN比空手时要翻倍，要留意EN残量。作为前篇，同样是打完5层即可过关，没有BOSS战，相信大部分玩家第一次就能通过。

LEVEL-2

齿轮们的叹息场
(歯車たちの嘆き場)・后篇

后篇从第6层开始继续，第10层会遭遇BOSS战。BOSS战的版图比较特别，场景四周都设有传送带，如果敌人跟在你身后，很难与它们拉开距离，如果运气不好被几个敌人围攻，就有设命的危险。在传送带附近有开关装置，攻击它们可以改变传送带的传送方向，以此可以拉开和敌人的距离。

仔细观察会发现场景中有很多箱子，玩家可以利用传送带将它



后的事情就好办了，BOSS本身的攻击力和HP都很低，几次普通攻击就可以轻松结束战斗。只要知道打法，难度甚至不如LEVEL-1的BOSS战。

在完成本关后再次选择进入本关，在10F会发生剧情见到社长并与之进行战斗，他的攻防能力都比里フランク要高出很多，因此难度相对来说要大些。

LEVEL-3

等待审判的神绿
(审判を待つ神绿)

剧情发展到这里，人体改造环节可以设置强化装置了，主人公的能力又可以得到进一步加强。另外，正式开始本关前可以先进行一下AS的教学关，了解一下会对今后的战斗更有帮助。在打完该教学关后，大蓬车功能也正式开启了，别忘了先去车内先设定它在第几层出现。

LEVEL-3的场景分为了几个小板块，这些小板块之间有着极强的高低差。玩家可以直接从高处的高平台跳到低处的平台，但要从低处跳到高处的话就必须使用大炮了。场景中还有一些小机关，比如能将主人公敲出一段距离的木头等。从高处跳到低处或者使用大炮的时候要特别注意，尽量避免出现在敌群中，否则就会有被围攻致死的危险。敌人中有不少以冰魔法和火魔法为弱点，如果攻关过程中拿到了杖就好好利用。

注意，本关没有前后篇，所以一旦进入迷宫，除非中途挂掉，否则就要一口气连打10层。在第10层触发BOSS战，要连续打两次，第一场与オネーサマ的战斗非常简单，两三个

特殊技就可以搞定。之后要继续与支配她的セクンディ进行第二场战斗，此时发生剧情，在同伴们的应援下主人公学会了新的特殊技。

BOSS位于高处，玩家要一路杀上去才能和其交手。相信打到这里，玩家们差不多都快弹尽粮绝了，不过不要紧，版图中会有不少道具补给，攻击沿途的树干会掉落道具，但同时也会有大量敌人出现，多利用杖的魔法争取一次性多消灭几个敌人。初始位置附近的钩子（フックショット）一定不要错过，装备之后进行攻击，主人公就会被迅速带到攻击对象的身边，在BOSS高台的下方使用钩子就可以来到BOSS身边。至于BOSS，本身实力非常弱，用两三次刚学会的新特殊技就可以消灭它了。



LEVEL-4

愚王の乐园
(愚王の乐园)・前篇

进入该阶段，人体改造的最后一个要素“英雄能量”（ヒーローエナジー）也解禁了。另外，关于结界的教学关出现，可以学习一下关于结界的使用方法。

前篇一共5层，同样没BOSS战。该关卡的最大特色是版图中出现了气球，玩家需要用气球才能在版图中的各个平台间移动。举起气球，主人公就可以飞起来在空中移动，并保持该高度飞行，如果踏上了更高的落脚点，便可以以该更高落脚点的高度飞行。要飞往那些较高的平台，就必须先从低处起飞，循序渐进地寻找落脚点慢慢飞过去。一般来说，通往下层的台阶都在最高的平台上。不过由于每个版面中有好几个平台，所以要找起

来又花时间又浪费EN。这里有个诀窍，可以通过左侧小地图中平台的颜色来判断其高度，颜色越深代表地势越低，因此玩家只要逐渐从深色处向浅色处移动即可。如果主人公不幸从平台边缘掉下，会回到该层的起点重新开始。当然，我们也可以把敌人扔下平台，不过它们马上会在该平台的其他位置重新出现，所以意义其实并不大。

本关要注意的敌人是那种蛇状女性敌人，只要被其发现，打倒她时她就会释放毒气结界，不断扣除我方HP，很是麻烦，如果HP不高时最好别去惹她。如果在其未发现的状态下在其身后对其一击必杀，她就不会释放结界。打完前篇后追加“练武洞窟”，是玩家练级刷素材的好去处。

LEVEL-4

愚王的乐园 (愚王の乐园)・后篇

后篇的杂兵中要注意那种趴在地上的敌人，它们会攻击周围的敌人并升级，实力非常强悍，如果我方等级不高那和它硬扛基本就是死路一条。

BOSS战中玩家要利用场景中的镜子反射光线，令左右两束光线都照射到主人公初始位置身后的大镜子上，这样玩家才可以攻击到BOSS的本体。镜子一共有两种，一种是落地镜，另外一种是可以变换角度的台座镜。如果不小心碰到了光线，主人公不仅会损伤一定HP，而且还会被弹出一段距离。不过如果手中拿着那种落地镜的话，就算被光线照到也不会损失HP。本关的解谜难度本身并不算太高，但是碰上EN的限制，再加上杂兵的骚扰，所以一开始打的话会比较棘手，需要一个摸索的过程，如果手中没有补EN的肉，很有可能会

陷入饿死的状态。解谜步骤比较难描述，这里就不具体说了，玩家只要记住几个要点：第一，光线下方的石像可以举起，这样改变光线的初始长度；第二，台座镜其实也可以举起来，这样一来，将其放到合适的位置再攻击它改变角度，就可以方便地操纵光线路径。仔细观察大镜子和镜子的位置，采用逆推的方式就可以找出正确的路线。BOSS本体攻击力很高，玩家应该用特殊技速战速决。

除了解谜外，特别要注意的是云状的杂兵，它们的攻击力非常高，并且在遭受我方攻击后还会分裂成两个。如果我方等级太低，吃不了几下它们的攻击就会死亡。好在它们吃冰系魔法，如能事先准备好冰之杖就可以用魔法快速消灭它们。不过即使这样也不能掉以轻心，与它们的战斗能避就避。

LEVEL-6

尸矿脉

本关正如其名，是在一个矿山中进行的。这个迷宫需要注意的是，有些道路有耐久度（可以参看画面左上方的数值）设定，耐久度为0时它就会塌落，如果我方此时正好位于道路上，那么就会回到离这条道路最近的平台重新开始，而如果敌人在上面则会掉下深渊挂掉（真不公平）。塌落的道路过一段时间就会重新搭建，所以不用担心会没了前进道路。迷宫中会见到矿车，搭乘矿车可以代步，以更快的速度来移动。另外，在迷宫中还可以见到一种遥控器，一开始可能会觉得其作用比较晦涩，不过如果将其举起并调出菜单，就会发现菜单中多了“ラジコン”（遥控车）一项，选择后主人公身边就会出现一辆遥控车。别小看了它，作用还是很大的。玩家可以将其移动到敌人身边，按O键它便会自爆对敌人造成伤害。另外，也可以用它来探路。最主要的一点是，它就算爆炸后也可以反复使用。迷宫中还可捡到炸药，举起后投向敌人（注意是敌人旁边，不是直接投到敌人身上）就可以对敌人造成伤害。

在第7层会碰到中BOSSキケンダー，别看它单枪匹马，其攻击力和防御力都是超高的，玩家一不小心就有挂掉的危险。建议用新学会的特殊技“爱之铁拳”对付他，两三次左右就可以将其消灭。第8层开始又会那种攻击同伴来升级的敌人，要小心，此外，本层开始出现了拿剑的盔甲战士，他的普通攻击会连续攻击两次，加起来会扣除我方200点左右的HP，威胁很大。而那种幽灵状的敌人也很讨厌，不仅神出鬼没不知道什么时候



就会冷不丁出现在你身边，而且攻击距离也较远。

在第10层等待玩家的依然是BOSS战。本战玩家位于一个平台之上，BOSS身形非常巨大，对付它的理念和LEVEL-5的BOSS一样，就是“以其人之道还治其人之身”。BOSS发动落石攻击的时候，地面上会有石头落下点的阴影提示，此时站在该位置上，石头砸下来就可以将其接住，然后将石头投入平台上的投石机中，就可以利用石头攻击BOSS。注意BOSS的落石攻击是无差别的，站在落下阴影四周的格子就会受到伤害。一定次数后，BOSS会从正对我方的位置移到侧面，并露出红色的弱点，此时的攻略方法不变，依然是用投石机来对付它。不过注意，由于其位置的改变，投石机的方向也要跟着一起变，攻击投石机可以改变其方向。注意从这个阶段开始不要离BOSS太近了，否则会受到它大威力、大范围的爪击（注意黄色攻击范围）。有时BOSS会派出杂兵，这些杂兵还会使用合体技，所以能解决就最好解决掉。当在侧面时扣除其一定HP后，它的红色弱点会靠近平台，这时直接使用普通攻击就可以对其造成伤害。利用该方法反复对BOSS造成伤害后，最后它又会回到正对着主人公的位置，再次利用投石机将其HP扣到一定程度，当它接近平台时走上去将红色弱点的HP全部扣除，它就不会再动了。爬到其身上会发现三只幽灵状的敌人，建议一开始先蓄好特殊技，并发动英雄模式提高攻击力，将其中之一消灭即可过关。

LEVEL-5

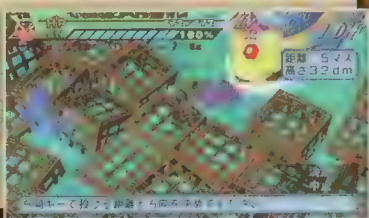
沙滩上的亡者 (亡者オン・ザ・ビーチ)

该迷宫比较特殊的一点是，有时候迷宫中的一块平台会突然消失，而消失的部分在一定时间后又再度出现。每次消失或再出现时都会有提示，如果发现突然没路了，来回走一下说不定又会发现道路出现。该关卡每层的迷宫版图都不小，注意EN的消耗，好在该迷宫中得到肉的几率不低，不至于一下子就饿死。迷宫中还有一些机关，踩上去后会遭到弓箭袭击扣除体力，还有的会令主人公进入混乱或中毒状态。敌人实力普遍不强，注意其中的猫型敌人会偷东西，东西如被偷走则要打死它之后才会返还。

第10层发生BOSS战，注意这次是二连战。一开始要对付的BOSS是里エトランゼ，杂兵和前面几层的差不多，里エトランゼ能力很弱，如果主人公等级够高并且装备了火龟状敌人掉落的拳套武器，甚至可以对其一击必杀。全灭版图中的敌人后发生剧情，开始第二场BOSS战。

BOSS是一艘皮糙肉厚的潜水艇，普通的攻击对其是无效的，因此必须利用特殊的打法。潜水艇发射的鱼雷中，有些是不会爆炸

的哑弹，将哑弹举起后投向潜水艇上的红色装置处，两次下来潜水艇就会浮出水面将弱点暴露在主人公面前。掉下来的哑弹如果不及过去举起就会自己爆炸，那就只能等下次机会了，因此本战必须做好打持久战的准备，对玩家的EN残量是个很大的考验。BOSS的攻击多是范围攻击，注意黄色的攻击范围，建议就在攻击范围的边缘待机，等哑弹投放后就立即过去捡。BOSS吃了两发哑弹露出弱点的同时也会放出两个杂兵，如果觉得碍眼也可以将杂兵先消灭掉。注意，因为BOSS在红色弱点吃到一次攻击后就会重新回到水中，所以应该尽量选攻击力高的招式来对付它，运气好的话攻击三次后就可以打倒它。不过这里有个BUG，有时就算将其HP全部扣完也不会结束战斗，这时就只能耗完主人公的EN来自杀了。



LEVEL-7

残悔的牙城 (残悔の牙城)

本关地处沙漠，和其他关卡区别最明显的一点是，本关并不存在什么道路，因为四周都是茫茫的一片沙漠。自由度高的同时，找前往下层的台阶也变得麻烦，颇有种大海捞针的感觉。因此玩家一定要留意EN的残量，虽然关卡中的肉并不少见，但也不要漫无目的地乱逛。本关依然有遥控器出现，召唤出遥控车来探路会比较方便，

也可以大大节约玩家的EN。需要注意的是，虽然沙漠很大，但通往下层的台阶一定是位于沙漠中的平台上，所以玩家大可不必地毯式搜索，只要寻找这些相对较高的平台即可。关卡中有时还可以发现火箭，举起它后主人公就会以高速移动，在沙漠这样巨大的场景使用的确是非常方便。另外要注意埋设的地雷，踩到会扣除100多的体力。



敌人中要注意那种戴着牛头头盔的敌兵，不仅普通攻击就可以给主人公造成100左右的伤害，攻击还可以击飞主人公，特殊技更是能给主人公200以上的伤害，如果同时碰到两只几乎是必死无疑。更要注意那种猫头鹰状的敌人，一下攻击就是200左右，见到就躲吧。

第10层发生BOSS战，注意本战除了要战胜BOSS外，还不能让主人公身边的两只猫人里キョウヤ和里マナ死亡，否则便会Game Over。不过他俩还算识相，不会乱走动。他们站在相对高的地方，敌人通常情况下是攻击不到他们的。不过这种情况并不会一直持续下去，一定时间后流沙会上升将

路面掩盖，当流沙上升到他们平台的位置时，他们就有危险了。另外，流沙上升时，主人公移动力会减半，也就是说我方行动一次敌人会行动两次，对我方的形势非常不利。因此当发现流沙上升时，应该立刻找到沙漠中的机关，攻击它从而令流沙下降。

对付BOSS的办法是举起场景中那些绿宝石样的物体，分别堵住他的左右两个鼻孔，这样主人公接近时BOSS就不会喷出气流将他吹走了。两个鼻孔都堵住后，BOSS会张开嘴巴露出嘴中的弱点，用强劲的特殊技猛攻吧，反复几次即可获胜。这关的杂兵很讨厌，还有那种会反复复活的木乃伊，尽可能将等级提升到25级以上再来挑战。可惜的是本关依然有恶性BUG存在，运气不好碰到的话你会发现好不容易打死BOSS后却依然无法过关，那就只能饿死自杀了……

LEVEL-8

丑恶的诅咒遗产 (丑恶なる咒遗产)

本关的地形是丛林地带，其独特之处就在于场景中的各个区域之间并没有道路相连，玩家需要到其他区域去，就需要装备钩子（フックショット）后攻击场景中的木桶，这样才能实现在区域间移动。别担心钩子会用完，场景中捡到它们的几率非常高。另外要注意的一点是，如果从平台的边缘掉了下去，就会直接掉落下一层，比如你现在是1F，那么掉下去后就会直接来到2F。以此类推，如果你对自己的实力有信心那就可以用这个方法来直捣黄龙。但一般不建议这么做，因为如果没有一层层脚踏实地过关斩将来到10F，那主人公积累的等级将会非常低，对付BOSS几乎是不可能的任务。本关的杂兵中也不乏猛将，小心应付。

BOSS是一棵巨大植物，分为正面的头部和周围的触手。其攻击手段分别有张嘴吸气、毒液攻击和触手攻击三种。张嘴攻击和触手攻击发动前都有黄色的攻击范围显示，注意躲避。对付该BOSS的方法有些特殊，玩家可以将场景中的柱子举起扔向它，三次之后它就会

睡着，或者让它张嘴将敌人吸进口中，吸三个后也会睡着，这样就可以爬到它头上攻击红色的弱点了。注意，如果主人公和敌人同时在其张嘴吸气范围内，它就会优先把主人公吸进去，对主人公造成250点以上的伤害。因此玩家要把握自己的站位，将敌人控制于其吸气范围内的同时，让自己置身事外。方法之一是利用其嘴边的催眠枕砸向杂兵令其在BOSS嘴边无法动弹，另外如果你实力强的话也可以堵在要道上将敌人堵截于BOSS嘴边。

BOSS喷出的毒液如果爆发，会对敌我无差别造成200以上的伤害，不过如果攻击毒液它就会销毁，不再具备攻击性。本战杂兵会无限出，所以没有必要恋战，尤其是那种会放毒结界蛇状女性敌人，能少惹就尽量少惹。将BOSS红色弱点的HP扣完后，爬到其头上可以见到人形BOSS，两个特殊技就可以送他归西。本关还要注意的是保护身后的ノワール，能对其造成威胁的主要是触手攻击，如果他不巧位于攻击范围内就将其扔出去吧。

LEVEL-9

冰牙的尽头 (氷牙の最果て)

与标题所描述的一样，本关由一个冰天雪地的版图构成。关卡的特殊之处在于绝大部分平台踏上去之后会进行倒计时，倒计时结束之后平台就会崩塌，而且这个崩塌是永久性的，之前的平台不会再恢复，而玩家则会扣除一定HP且回到附近的落脚点上。各个平台上有大炮可供在平台间移动。注意，当倒计时开始之后，就算你不在那个平台上，倒计时还是会继续，因此平台消失只是时间问题，最好不要走回头路，且不要在某块平台上恋战。

敌人里较棘手的是之前杂兵的加强版，一个是会两次攻击的牛头头盔男，一次攻击就接近200伤害，两次下来主人公等级不高的活差不多也离死不远了。另外一个

是你身边，HP不足的话建议及时回复。另外，出口所在的平台是肯定不会崩塌的，这一点请注意。

BOSS战的版图地面是一个巨大的冰面，主人公在冰面上移动时会有惯性，类似的谜题在其他游戏中相信大家或多或少都见过，不会陌生。玩家可以利用初始位置的雪球举起来，丢到冰面上作为落脚点，从而决定自己的滑行方向。要想摸索出路线就得多试几次，这比较麻烦，而且上方时不时会喷些冷气出来将主人公吹到初始地点，打乱玩家的行动。这里介绍个比较方便的办法：举起雪球，在初始位置右起第4格处向上方移动，之后将雪球往左边扔，然后往左边走，在雪球挡住处再往上走就可以来到BOSS所在的平台。BOSS本身实力

不值一提，很容易就可以解决。

LEVEL-X

封闭心灵的孤城 (心閉ざした孤城)

本篇的最后一关，特色在于通往下层的台阶会一直不断地自己移动，再加上版图较大，这就意味着玩家需要花费很大的力气才能前往下一层。另外特别需要注意的一点是，本迷宫获得武器、道具、肉类的机会都比较少，因此建议事先要带足（能有远程攻击武器最好），否则很有可能你打到后期了依然是两手空空。

版图中可以发现雷达，举起它们后台阶的位置就会在小地图上显示，玩家可以用来确认自己离台阶的距离。有时通过一条道路时，上方会掉下巨大的石头挡住玩家回去的路，碰到这种情况，可用在迷宫中捡到的“跳跃装置”（ジャンプ装置）来跳过巨石。此外，迷宫中还可以见到石像，举起后将它们设置在要道上可以挡住台阶移动的去路。版图中也少不了地雷、机关什么的，要步步为营。

因为是最终关，所以杂兵中的强敌也不少，火龙、蜥蜴战士等“老朋友”依然不好对付，会连续两次攻击的盔甲战士也依然强悍。蜥蜴战士的对付方法前面没有介绍，这里补充一下，对它们的正面攻击是无效的，只有从侧面或背面攻击才能奏效。因此当它们缠上你时，你应该主动移动，让它们跟随你移动时将侧面露在你面前，这样

就可以对它们造成伤害了。

第8层会遇到中BOSS迷惑ヒーロー，HP为2000多。战斗前可以从ヒロ彦处得到女装防具“丰满バスト”，装备后主人公会有乳摇效果，可以削减所受的伤害。

第10层又是连续两场BOSS战。首先是迷惑ヒーロー的加强版，对付他没啥特别要注意的。解决掉之后就是最终BOSS战的版图了，此时主人公的HP和EN会自动回复满一次。版图中就算杂兵的实力也是个了得，都是之前那些难缠的敌人，包括龟、火龙之类。尤其要注意的是巨龙，一下攻击就可以扣掉主人公1000左右的HP，如果主人公等级在25级以下，那基本上是抗不住的，建议用手枪等远程武器来对付它。比较恶心的是杂兵都挡在要道上，必须陆续将它们斩于刀下才能接近最终BOSS，对玩家的实力很有考验。最终BOSS会连续两次普通攻击，加起来伤害在1000以上。别看其HP高达1万多，如果主人公等级在30级以上并活用强力的特殊技，配合英雄模式，一次就可以打掉他4000多血。将其消灭后最终关结束。





.hack//Link

作为“《.hack//》系列”的完结之作，一反传统在PSP上推出，自然能将作品的魅力传达给更多的玩家。本作的战斗极其简单完全没有解析的必要，因此我斗胆将重点放在剧情之上，请各位读者跟我一起体验游戏感人的剧情。

文 白菜

RPG .hack//Link

基本系统解析

战斗系统

| 按键 | 航时舰中 | 城镇移动中 | 迷宫战斗中 |
|--------|--------------|------------|--------------------|
| 滑杆 | 选择目标 | 选择目标 | 移动，长按为跑动 |
| 方向键 | 选择目标 | 选择目标 | 切换锁定目标 |
| ○ | 决定 | 决定 | 通常攻击 |
| □ | 打开成员配置菜单 | - | 使用当前技能或道具 |
| △ | 存档 | 存档 | - |
| X | 锁定到“部屋移动”/回退 | 光标退回航时舰/回退 | 翻滚回避，双击变为冲刺撞击 |
| L | 快速翻页 | 混沌之门处翻页 | 视角复位，与方向键同时使用为调整视角 |
| R | 快速翻页 | 混沌之门处翻页 | 按住为调出快捷菜单 |
| SELECT | 游戏设定菜单 | 游戏设定菜单 | 游戏设定菜单 |
| START | 游戏主菜单 | 游戏主菜单 | 游戏主菜单 |

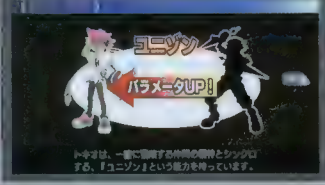
角色相关

HP与SP

角色拥有的两项数值。HP为0后会陷入战斗不能，SP为0时将无法使用攻击技能。

同调系统

主人公时尾能够与一起冒险的UPC同伴的精神进行连接，达到“同调”。因此时尾根据出战同伴的不同，基础能力会有不同程度的变化，特技也会追加。



UPC

能够与主人公一起出战的角色。本作共有34名。

同伴的解放

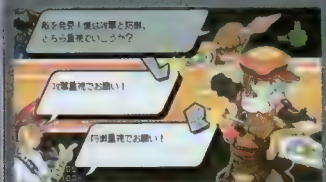
因为剧情关系，一开始所有的同伴都被变成了石像。随着剧情的进展，主人公不断完成过去同伴的委托，修正被扭曲的时间数据，才能让同伴们一一被解放。

亲密度的提升

亲密度得到提升后，与UPC发动“同调连击”的Great区域会增大，更容易打出高伤害。亲密度达到一定程度后Great区域中还会出现全新的Excellent区域，对于伤害和“连击槽”的累积量会再次增大，“同调终结攻击”的等级也会得到额外加成。因此游戏中应该积极地增加角色亲密度。增加亲密度的手段大致可以分为两种。

一、与该角色一起战斗。可以使用的34名UPC都有各自的个性，喜欢与讨厌的事各不相同。在冒险中如果能刻意迎合他们的喜好作战，就会增加亲密度。例如与黑玫瑰出战，就要快速解决杂兵；而与π姐姐一起就要追求连击数。不仅如此，在迷宫冒险途中，UPC角色还经常会向你提出一些要求。这时会让玩家在两种回答中选择一种，一般来说选择赞同对方的提议（一般都是按L

键），然后达成该条件后，UPC角色的亲密度就会大幅上涨。



二、航时舰内的交流。在航时舰的设施中安插人手时，不仅要考虑安插的角色对于该设施能力加成的高低，还要考虑到角色之间的关系。尽量安插相互之间关系不错的角色在一起工作，一段时间后这些角色对主人公的亲密度都会得到提升。相反要注意的是，如果安插了关系不好的人在一起，或者是只让一个人工作，那么他们的亲密度在一段时间后会逐渐下降。在初期人员不足的情况下特别要注意这个问题。

三、邮件传情。在舰桥处收发邮件除了推动剧情外，UPC角色与主人公的亲密度每达到一个阶段就会有邮件传来。与之前的作品不同的是，回信的两种选项不再关系到隐藏要素与邮件的后续，仅仅是看到该角色再次回信的两种答复罢了。其实只要进行回信就一定会增加亲密度。如果在回信的时候附上礼品（迷宫中女神像处可以得到的小雕像），那么该角色的亲密度增加程度还会得到大幅度额外的加成。建议最好每次回信都要附上礼物，手上没货的时候，要立刻去迷宫里刷一个。

四、“十字连击”的加成。在战斗中发动“十字连击”后，进入即时演算看片时间，但这并不代表玩家就没事做。看片过程中随时随地会出现带有红心符号的按键标识。在它出现的短时间内，玩家按下相应的按键就能简单地增加亲密度了（小技巧：此时支持复数输入，想放松一下的玩家此时可以一直连打4个按键，保证一个不漏）。到了游戏中后期，一段即时演算里出现3、4个红心是常事，所以要积极地可以追求发动“十字连击”。

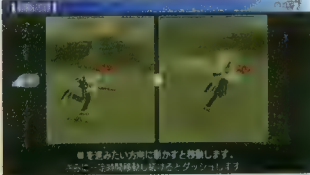


战斗系统 详解



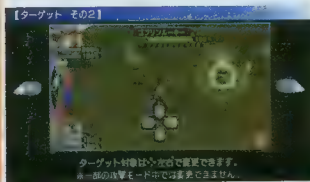
移动方法

用滑杆控制主人公的移动方向。按住一定时间后主人公会进行快速跑动。



目标锁定

靠近敌人后，系统会自动对离主人公最近的敌人进行锁定。此时按方向键可以切换锁定的对象。切换锁定目标是战斗中很重要的一点，在战士与法师系敌人是作战的常识，请不要忘记。



敌人的状态

被锁定的敌人，其HP槽与防御槽会出现在屏幕上方。不断地



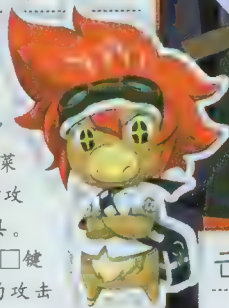
攻击敌人除了会削减HP以外，还能打掉敌人的防御槽。敌人的防御槽被削减一空后，会短暂进入“BREAK”状态，此时它的防御力将大幅度降低，是发动攻击的最好机会。

通常攻击

靠近敌人后按○就能发出通常攻击，连打○就能自动形成连击。

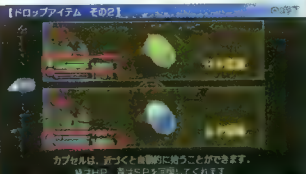
攻击技能与道具使用

按START键进入游戏主菜单，选择“アクショントリガー”就能在快捷菜单中登录总共4种攻击技能或者道具。在迷宫冒险中按□键就能使用当前的攻击技能或道具。要切换当前选择，首先按住R键保持打开快捷菜单，用方向键的上下或是△键与×键来上下切换已登录的4种选择（强烈推荐使用△键与×键来进行切换，这样左手可以保持操作滑杆跑位，在BOSS战中是很重要的操作），然后放开R键则完成切换步骤。使用攻击技能或是道具之后，会有技能冷却时间，在主人公头上以红色计时槽表示。在此期间内，主人公无法使用任何攻击技能与道具。



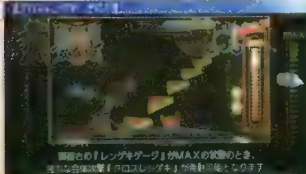
击破奖励

击破敌人后，敌人通常会掉落“宝箱”与“药丸”。宝箱就不用解释了。药丸分为绿色和蓝色两种，绿色回复全员HP，蓝色回复全员SP，拾取方式为靠近后自动获得。



十字连击

首先让敌人进入“BREAK”状态后，启动“同调连击”。持续“同调连击”会累积增加画面右方的“连击槽”。当连击槽达到顶点时，敌人标识进入时间槽的有效攻击区域内，便可以按△键发动华丽的“十字连击”。“十字连击”发动后，画面上会出现一个圆形的时间槽，当圆内白色的时间线划过红色区域时，按下△键就能为这次攻击附加特殊效果。随着角色亲密度的上升，红色区域会越来越多，能附加的特殊效果也会慢慢多起来。前面也有说过，进入即时演算画面后，注意不要忘记按屏幕上增加亲密度的红心标识。



轻松战斗方式总结

游戏中的敌人大致上分为两种类型。一种是通常敌人，包括迷宫中随处可见的杂兵，关底BOSS，甚至是联机游戏中的塔之守护者；另一种是特殊敌人，比如剧情特殊BOSS，“希库扎鲁”集团甚至“终焉的女王”。如此区分他们最大的原因就是特殊敌人基本是不会中异常状态的，会比起通常敌人难对付一点点。现在来说说主人公的准备：首先收集足够的病毒核心，将时尾的职业等级提升到2级，这样就会习得攻击特技“旋牙·月轮”，在跑动状态下按○发动，威力极大且带吹飞效果。攻击技能方面只使用冲刺乱舞技，飞行道具不用管。看见敌人后，首先发动攻击技能，就可以打掉大半的防御槽，然后在技能冷却时间内不断使用跑动攻击，很容易就能造成“BREAK”效果。之后的“同调连击”再按得准一点，直接就可以将杂兵消灭掉。在迷宫中收集到足够的“万兽之证”后，回到航时舰的服饰店，交换背部的装饰品“ナイトメアウィング（噩梦之翼）”，装备之后时尾的通常攻击就带有睡眠效果。一直重复通常攻击→回避取消→通常攻击的套路，任何通常敌人都还不了手。特殊剧情BOSS因为异常状态不起作用，所以只要贯彻攻击技能→跑动攻击争取冷却时间→攻击技能的套路也是轻松通过。遇到复数的敌人，用锁定切换操作先杀掉法师系的，可以减低很多难度。最后记得遇到危机的时刻，千万不要节约HP回复药，这种到处都捡得到的东西，后期根本就用不完。



流程主线详细 剧情攻略



2020年《.hack//Link》第01话

“一直以来，我总是重复看着相同的梦境。梦中的我穿着帅气，潇洒地击倒强大的怪物，救出被囚禁的美丽公主。而公主此时一定会微笑着说：‘时尾，你就是我的勇者’。”

然而这次从梦境中醒来过后，时尾却发现自己身在一个神秘而幽静的场景内，陪伴在他身边的，竟然是全球最大的网络游戏“The World”世界中过去10年传说中的英雄“凯特”。与凯特一起冒险，得到凯特的教导，对憧憬着凯特的时尾来说真是无比幸福的时刻。直到来到迷宫最深处的那一刻……

似乎是……到极限了……无法再和你的意识同调了……接下来就要靠你自己了……

这样说着，凯特的身影逐渐模糊起来，最终完全消失于此。

“借助‘黄昏骑士团’的力量吧。你一定要成为勇者！”

凯特最后的呐喊残留在时尾的心中。这真的是梦吗？时尾在茫然若失之间，逐渐回想起之前的记忆……

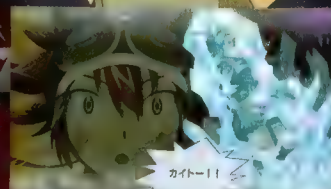
两天前，时尾的班级上转来了一位名为“天城彩花”的美少女。但令时尾惊讶的并非她的美貌，而是因为她与时尾梦中的公主竟然长



得一模一样！当天中午，时尾被彩花叫到了学校的楼顶。

“你就是我的勇者……”

就在时尾混乱之际，彩花突然掏出一张奇怪的黑色光盘。一阵强光之后，时尾失去了意识。醒来之后发现自己身处网络游戏“The World R:X”世界中的城镇“马库·阿奴”，不过这里竟然已经是矗立着石像群的废墟了！就在时尾疑惑之际，一名持枪的黑白白发男子出现在他的身后，并将枪口对准了时尾。正当危急时刻，传说中的英雄凯特出现，及时制止了这位名为“弗琉盖尔”的男子。两人斗到不相上下之际，弗琉盖尔突然使诈，将一颗威力巨大的炸弹扔向了时尾。凯特奋不顾身救下了时尾，却



因此露出了致命的破绽，被弗琉盖尔的时间冻结魔弹命中，化为了石像！紧接着时尾也中了弹，但却不知为何没有被石化。在被完全石化前仅存的时间里，凯特将拯救“黄昏骑士团”的使命交托给了似乎拥有神秘力量的时尾，希望他前往“阿卡夏之盘”。用尽最后的力量，凯特让“腕轮”抽取数据的力量产生了暴走，将时尾安全地送走了。时尾在昏迷中，精神与凯特进行了同调，因此才有了之前“梦中”的冒险。

2020年《.hack//Link》第02话

清醒过来的时尾，第一眼竟然看到一个奇妙的生物。小生物自称“时·兰迪”，似乎是它救下了时尾，并带他来到航时舰中。不一会儿，彩花也登陆进了航时舰，一见面就将时尾骂得狗血淋头并收作了仆人，可怜时尾连发生了什么事都还摸不着头脑呢……

经过情况整理，时尾终于明白自己现在以人类之躯进入了“The World R:X”的游戏世界，而要做的事就是将管理“The World”时间数据的“阿卡夏之盘”的运行恢复正常。为此一定要前往“阿卡夏之盘”的最顶层。一行人再次来到“马库·阿奴”，彩花向时尾说明了被CC社雇用的骇客集团“希库扎鲁”——原来击倒凯特的弗琉盖尔就是这个8人骇客集团“希库扎鲁”的团长！为了惩戒恶用“阿卡夏之盘”控制网络世界的CC社与“希库扎鲁”，救出被石化的黄昏

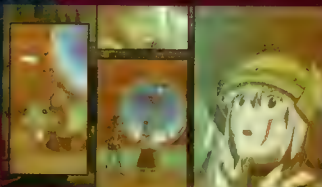
骑士团成员，时尾决定让“阿卡夏之盘”恢复正常。进入“阿卡夏之盘”，来到内部设施“记忆之泉”的跟前，彩花告诉时尾，通过“记忆之泉”就能在“The World”中以以往的时间数据里进行自由往来。为了拯救黄昏骑士团，必须要回到过去的时间中，收集一共四个“时之核心”，用来开启“阿卡夏之盘”的门扉。现在时尾要做的就是以自己能够进入游戏的神秘能力，穿越时间之壁回到2009年“The World R:1”的时代。没有勇气跳进“记忆之泉”的时尾被彩花电击一番之后，终于开始了他的时间之旅。

小贴士

●如果不知道自己现在该做什么或者是刚提取存档忘记了任务进度的玩家，只要往提示上标有红勾的地方去就能顺利发展剧情了。

2009年《.hack//SIGN》

时尾“迫降”在2009年“R:1”的“马库·阿奴”广场。彩花利用雷达探知到“时之核心”就在混沌之门处。到达目的地之后，时尾看到了一位男性咒文使和一位女性击剑士似乎在争执着什么。名叫“司”的少年本已经准备下线，但不知为何无法登出游戏，无奈之下只得通过混沌之门前往了其他的区域。好奇之下，时尾上前与少女搭话，在彩花的建议下谎称与司有过关联，并在少女击剑士“咪咪露”的提议下一起去找司的下落。



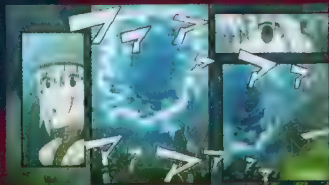
来到迷宫区域后，在时尾的询问下，咪咪露告知了司的事情。

一直都在线上游戏，但从来不和谁一起作伴的孤僻的司，最近突然传出他与猫型角色和怪物在一起的传闻，因此被传闻称为作弊角色的司终于被玩家自发组织起来维护游戏内秩序的“红衣骑士团”给盯上了。虽然咪咪露在混沌之门处好意提醒司要注意，但司似乎完全没有自己陷入危险之中的自觉。在迷宫深处找到司，但司仍旧是毫不领情，自顾自地离开了迷宫。彩花探知到这个年代的“时之核心”就在司的身上，因此决定继续追踪司。回到城镇以后，航时舰也尾随时尾来到了这个年代，以后这里就是时尾的常驻大本营了。回到舰内，正好收到了咪咪露发来的邮件，似乎又找到了司的所在之处。

此刻，在“希库扎鲁”的基地内，一位副官样子的人将时间数据的解析报告汇报给了弗琉盖尔。关于时尾的身分，目前已经认定为外

部侵入者。就在此时，CC社上层的“吉尼亚斯”对“希库扎鲁”进行了联络，听取了目前的进度报告。“希库扎鲁”亦决定将时尾排除掉，彻底完成这次委托。

咪咪露与时尾再次找到了司，恰好目睹了传闻中的猫型角色与司的对话。对话中，猫型角色突然将空间打开了一个缺口。不顾咪咪露的劝阻，司固执地进入了缺口中，不见了踪迹。时尾一行人正想追上去，却被猫型角色召唤出来的BOSS怪兽所阻拦，无奈之下只得回到了城镇。



一筹莫展之下回到航时舰后，时尾收到了来自“红衣骑士团”团长——名为“昂”的少女的邮件。似乎想跟时尾谈一谈跟司有关的事。来到约定地点，昂希望能见司一面，好好跟他谈一谈，并就以前团员无故拘禁他一事向他诚恳道歉。昂诚恳的态度化解了时尾对她的戒心。就在此时，彩花再次探知到司的所在。于是时尾邀请昂一起去寻找司。

在迷宫深处，司将自己的事原原本本地告诉了昂。原来司也与时尾一样，真正存在于这个游戏世界之中，不知被谁夺走了现实世界的记忆，不知被谁禁闭在这个游戏世界之中。令人太过震惊的真相使得昂一时之间无法完全相信。司告诉昂，他现在只想一个人静静地生活在游戏世界中，随即离去。昂回过神来以后，也立刻追了上去。再次失去了司的踪迹，时尾也让刚刚洗澡完毕的彩花好骂了一顿……

回到航时舰后，收到了咪咪露的邮件。来到集合地点后，咪咪露将昂、贝尔、库里姆与BT介绍给时尾认识。原来这些人都是与司有着关联的同伴。贝尔谈到司的情况后，认为司已经成为了完全超出游戏范畴的存在个体，所以准备将这个情况告诉传说中的骇客“赫尔巴”，并寻求她的帮助。BT和库里姆准备着手调查司在现实世界中的情报，希望能从中找到线索。成员解散之后，彩花再次探知到司的位置就在城镇的牧场里，于是时尾叫上昂一同前去找寻。

来到牧场后轻易找到了司。不过一反平时孤僻的性情，司似乎很

慌乱地抱着什么东西。细看之下发现是一只非常虚弱的小猪。彩花说这是游戏中安排的小猪生病剧情活动，只要将某个迷宫的BOSS击倒，得到特效药就能将其治愈了。得到情报的时尾立刻叫上昂一起去攻略迷宫，昂则留下来照顾小猪。刚进入迷宫区域，突然窜出一个神秘人物“楚良”要PK掉时尾！危急时刻，“红色闪电”库里姆赶到，拖住了楚良，让时尾一行先行离去。

在迷宫深处拿到特效药的时尾与司虽然火速赶回了牧场，但最终还是很遗憾地来迟一步，小猪还是死掉了。虽然彩花要求时尾把握住这次难得没让司逃掉的机会向他索取“时之核心”，但看到司沮丧的样子，时尾决定还是延后再说。

回到航时舰后，一如既往地检查邮件的时尾意想不到地收到了司的邮件。为了答谢时尾与昂，司特意将两人召集起来，以招待两人前往他的“秘密房间”作为谢礼。在迷宫最深处，司打开了通往“秘密房间”的通路，准备向两人介绍他的朋友“阿乌拉”、“马哈”以及“母亲”，却发现房间中央的床上，阿乌拉不知所踪。就在司困惑之际，一个神秘的女性声音响起，并将司囚禁了起来，把昂与时尾赶出了房间。



无奈之下暂时回到航时舰后，收到了贝尔的邮件，要求大家再次集合起来。贝尔与赫尔巴已经取得了联系，赫尔巴也独自对一连串游戏玩家意识不明的离奇事件展开了调查，得到的结论是，司大概也被这些离奇事件的原因所纠缠着。虽然赫尔巴没有说得太细，但是却给了贝尔一个迷宫区域的地址，贝尔决定全员一起前往那里。此时在“秘密房间”之中，司正一个人静静地坐在草地上，但是不管猫型角色“马哈”如何逗弄他，司也没有半点反应……

来到迷宫最深处后，一行人被突然传送到了一个神秘的空间。里面有一个倒挂着的男人，不断说着莫名其妙的话。然而言语断片中的“阿乌拉”一词却勾起了时尾的回忆，这正是司所说的沉眠女孩的名字。接下来男人说了这样的话：“阿乌拉会受到与她最亲近的人的

内心影响而醒来，绝不能让一个扭曲的阿乌拉苏醒……”之后众人就被强制传送了出去。

众人解散之后，时尾再次收到了昂的邮件，希望时尾能和她一起去寻找自那以后就行踪不明的司。两人在牧场处意外遇到了马哈，被时尾的诚意打动的马哈，将司所在的区域地址给了时尾。两人来到迷宫深处终于见到了司。司似乎在上次事件的刺激下想起了一点现实中的事。原来司在现实中常被人欺负，忍受不住痛苦想要逃避现实而进入了“The World”的世界，然后被“母亲——摩尔加纳”带到了这里来。虽然司说自己想要一个人静静在这里生活，但昂一针见血地指出了司言语中想要离开这个世界而表露出的矛盾之处。内心被人看穿的司终于压抑不住自己的感情，对昂敞开了心扉。时尾也兴趣地留下昂与司单独相处，自己先行返回城镇。

时尾在航时舰收到了赫尔巴的邮件。赫尔巴为了展开“阿乌拉夺还作战”而将大家召集到了“网络废弃区”这个由赫尔巴一手建造的法外地带。随即同样接到赫尔巴召集邮件的司也来到了此处。决意直面现实的司向大家表明了自己想要返回现实世界的决心。为了对抗“偏在的意识”摩尔加纳并夺回还未苏醒的阿乌拉，时尾与司决定前往“秘密房间”发动奇袭，其他人则负责吸引摩尔加纳的注意力。两人刚进入迷宫区域，没想到楚良却再次出现，原来楚良已经成为了摩尔加纳的帮凶。危机之刻，库里姆再次前来救援，并痛斥了楚良不敢与人深入接触的软弱一面。来到迷宫深处，挡在两人面前的BOSS，竟然是曾经守护着司的特殊怪物“薄明的放浪者”！原来这个怪物也是摩尔加纳的手下。几经辛苦终于将其打倒，但就在两人松懈的一瞬，怪物用尽最后的力气对司发动了奇袭，而一直暗中保护着司的马哈，此刻出现帮司接上了这致命的一击……还没有时间来得及悼念消失的马哈，两人就被传送到了“秘密房间”，并目睹了阿乌拉苏醒的瞬间。阿乌拉由于受到司积极向上的内心影响而正常地苏醒了，这让摩尔加纳恼羞成怒，正要众人下手



之际，被库里姆痛斥之后改过自新的楚良出现拖住摩尔加纳，给了时尾与司带着阿乌拉逃走的时间。可惜自己却被摩尔加纳变为“第一相·死之恐怖”的素体，忠实地开始执行阿乌拉的追杀任务。

接到赫尔巴的邮件再次来到“网络废弃区”的时尾，得知了摩尔加纳已经将目标从夺回阿乌拉变更为为了抹杀阿乌拉。阿乌拉是必然会诞生于“The World”的究极AI女神，但对于现任的系统管理AI摩尔加纳来说只不过是会夺取自己地位的阻碍者，因此想把她扼杀在扭曲的摇篮之中。赫尔巴正式委托时尾担任阿乌拉的守护者，保护阿乌拉去某个迷宫深处的数据异常点，从而开始她自己的旅程。时尾与司护送阿乌拉来到迷宫最深处，却遇到了摩尔加纳的阻挠。就在阿乌拉为摩尔加纳的威胁所犹豫之际，司的鼓励使她下定决心踏上了属于女神的旅程。怒不可遏的摩尔加纳将时尾与司永远地囚禁在了时间与数据的夹缝之中。

就在时尾万念俱灰之际，时常出现在时尾梦中的公主竟然将时尾与司从夹缝中救了出来。不过好景不长，刚刚脱困的两人立刻遭到了“希库扎鲁”成员“托隆梅鲁”这个肌肉男的袭击，看来他似乎是冲着时尾来的。

好不容易击退肌肉男，两人终于平安无事地回到了“网络废弃区”。司向时尾表达了他的感激之情后，终于下线，回到了现实世界之中。时尾欣慰之际，意外地发现司下线的地方竟然留下了“清静的时之核心”！原来时尾通过体验过去的历史，让时间数据以正确的形式再生，就能将“时之核心”从持有者的体内剥离出来。达成目标后，现在该回到2020年的“阿卡夏之盘”，开启下一扇大门了。

小贴士

- 主线完结后，航时舰内将开启“知识之蛇”的机能，可以用病毒核心进行角色职业等级的提升。
- 2020年Link篇主线剧情被上锁无法打开，需要收集相应数量的“时之键(クロノチップ)”才能解锁。“时之键”是通过完成“阿卡夏年代碑”中的支线剧情获得，支线剧情不在主线流程中讲解，还请见谅。
- 司在现实中是女性，只是创建了男性角色进入游戏而已。

2020年《hack//Link》第03话

回到2020年的“马库·阿奴”，时尾惊喜地发现因为时间数据的正常化，司、咪咪露等五人都从石化中被解放了出来，一起登上了航时舰成为时尾的同伴。

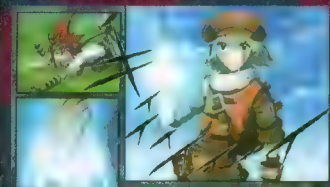
再次进入“阿卡夏之盘”。在门扉之前，肌肉男托隆梅鲁再次出现，并和时尾展开了激战。胜利后的时尾打开大门，通过“记忆之泉”迈向了2010年。而失败的托隆

梅鲁在无人知晓的情况下，被同样是“希库扎鲁”成员的“奇术师——盖斯特”处以极刑……



2010年《hack//》

来到2010年的“马库·阿奴”，彩花很快探知到混沌之门处有“时之核心”的反应。原来这个时代“时之核心”的持有者就是传说中的英雄凯特！时尾欣喜地上前搭话，不意间却和凯特的“腕轮”产生了共鸣。于是时尾与目前还是新手的凯特结交为好友，一起进入迷宫冒险。不过进入迷宫以后，凯特的情绪一直很低落。在时尾的追问下，凯特说出了之前发生的事：原来这个迷宫就是他的好友“奥尔加”第一次冒险的迷宫，在这里他们遇到了被神秘怪物追赶的女孩子，女孩将“腕轮”托付给了凯特，但奥尔加却因为保护两人，被怪物击倒，从此陷入了意识不明的状态。迷宫深处，两人遇到了绝对无法击倒的“Bug怪兽”。正当时尾一筹莫展之际，凯特终于发动了“腕轮”的力量，以“数据抽取”将其一举歼灭。不料恰巧目击此景的“巴尔穆克”把凯特当成了在游戏中散布病毒的作弊玩家，被人误会又找不到拯救奥尔加的线索，凯特的情绪显得十分低落。



回到航时舰后收到凯特的召集邮件。恢复了精神的凯特将他的同伴“黑玫瑰”和“米斯特拉尔”介绍给了时尾。邮件中凯特提到的赫尔巴也算是时尾的老熟人了，也许她会知道让奥尔加苏醒的方法吧。众人决定前往赫尔巴提供的地址。迷宫深处，集合起来的四人被强制传送到了之前时尾去过的倒吊之男房间。这次房间中空无一人，只

下倒吊男的残留思念，要求“腕轮”的继承者一定要保护好阿乌拉。时尾这才知道原来托付“腕轮”的女孩就是阿乌拉，再次被强制传送回原处后，又遇到了前来调查异变的巴尔穆克。他向凯特询问了好友奥尔加的近况后，愤怒地离去。此时赫尔巴出现在失落的凯特面前，告诉凯特之前听到的神秘声音就是“The World”制造者的残留思念，其中一定隐含着打破现状的提示。回到城镇的时尾，突然被一个猫型角色叫住。被仔细打量一番后，名为“米亚”的猫型角色和男性咒文使的“艾尔克”都与时尾交换了名片。

这次回去以后竟然收到了阿乌拉的求救邮件！时尾与凯特立刻前往迷宫的最深处，还遇到了前来调查异样怪物传闻的巴尔穆克。就在三人对话之际，阿乌拉出现了，可随即被追迹而至的“第一相·死之恐怖”击中，幻化成八个光点消散而去。巴尔穆克得知就是眼前的怪物袭击了奥尔加，怒不可遏地冲上前去，但不是对手。危机关头，凯特挺身而出，与时尾一起将第一相击倒。最后巴尔穆克与凯特和解，发誓要一起取回和平时光！



经过短暂的休整，凯特接到了匿名的情报提供邮件。来到指定迷宫区域的最深处，见到了一位自称“良司”的系统管理者，威胁说两人因为时常作弊进行游戏而要删除两人的游戏角色。此刻赫尔巴出现，为两人辩护。凯特提议良司和

赫尔巴——系统管理者与骇客一起联手对抗异变。此刻的凯特已经逐渐成长为了英雄人物。

于与第八相大战而元气大伤的众人都无力阻止……

沮丧的时尾回到航时舰后，



接下来，赫尔巴在“网络废弃区”召开对摩尔加纳的作战会议，召集了所有的关系人员。由情报商人“威兹曼”传达作战概要：拥有“腕轮”的凯特作为主要战力编入对“八相”的直接作战部队，其余的成员负责隔离凯特的作战区域与其他区域的连接。良司则担任“八相”的追迹工作。最后在凯特的激励声中，对“八相”作战开始，这也正是凯特成为“hackers”中心人物的历史性一刻。

在时尾负责的区域，时尾在最深之处遇到了米亚和艾鲁克，不过米亚看起来似乎非常痛苦。最坏的情况还是发生了，米亚作为第六相觉醒，并对时尾展开了攻击。就在此时，“奇术师——盖斯特”出现，一瞬之间就轻松将第六相消灭！跟时尾作了自我介绍之后，盖斯特愉快地离开了迷宫，只留下愤怒的时尾和悲伤的艾尔克……

回到“网络废弃区”，大家都顺利完成了作战任务，不过可惜让第八相逃掉了。此时阿乌拉出现在大家面前——之前被第一相击溃成八个碎片分别封印在八相的内部，如今取回了其中七个部分，大部分的数据已经复原。阿乌拉告知了大家最后的第八相所在地，作战终于进入到最后阶段。

最后与第八相之战，大家都被第八相强大的力量所压倒。就在最危急的关头，阿乌拉再次出现，并带回了之前意识不明的玩家，其中豁然就有“苍海的奥尔加”。“苍炎的凯特”、“苍天的巴尔穆克”、“苍海的奥尔加”——“菲亚娜的末裔”终于集结，至此“hackers”全员到齐！摩尔加纳也不敌众人的力量，被完全击破。

然而就在大家松懈之际，一名小丑突然出现在凯特身后，向其发射了时间冻结炸弹！凯特再次被彻底石化，随后被这名“希库扎鲁”成员的小丑“珀扎奥涅”带走。由

收到了“希库扎鲁”的招待状！于是时尾叫上黑玫瑰一起，要去给那个该死的小丑一点颜色看看。来到迷宫深处，卑鄙的小丑提出交还

凯特的条件是让两人成为沙包给他好好修理一顿解气。不过在阿乌拉的帮助下，两人还是顺利夺回了凯特的石像。现在终于可以痛扁这个猥琐的家伙了！

击退了小丑，但是仍然无法让凯特复原……时尾沮丧之际，阿乌拉出现在他的面前。虽然阿乌拉现在也无法将凯特复原，但她将凯特体内的“红莲的时之核心”剥离了出来，交给了时尾。



回到城镇，前来迎接两人的是赫尔巴和良司。良司告诉时尾，打倒摩尔加纳以后，系统逐渐恢复了安定，意识不明的玩家也开始陆续苏醒，这些全都是与凯特他们协力后得到的结果，并向大家道谢。关于凯特的石像，赫尔巴说会进行解析，所以先寄放在“网络废弃区”。时尾虽然也想一起前去，但被彩花阻止。只要集齐了4个“时之核心”，将“阿卡夏之盘”的功能恢复正常，那么扭曲的时间数据就会复原，凯特自然也会痊愈了。虽然还留有眷恋，但时尾还是决定先回到“阿卡夏之盘”。

小贴士

●《hack//》篇与原作在细节上有些出入，比如八相的出现顺序，“腕轮”没有被破坏等等。

●“Bug怪兽”原作中是只有具备“数据抽取”能力的凯特才能击倒的，至于时尾为什么能单独将其击倒，原因不明……

●卖萌角色米斯特拉尔实际上是已经结婚的主妇，原作中甚至还有因为生孩子而暂时离队的剧情……

2020年《hack//Link》第04话

首先来到“马库·阿奴”广场，迎接从石化中解放出来的黑玫瑰等五名同伴，可惜凯特仍然是石像。

再次进入“阿卡夏之盘”。在新的记忆之泉门前，小丑珀扎奥涅出现阻拦了他们的去路。正愁一肚子火没地方发泄的时尾将小丑干净利落地扁了一顿。眼不见为净，小丑落荒而逃，时尾也没空搭理这个卑鄙的小人，径直前往记忆之泉。

逃出来的小丑正松了一口气，立刻就被紧随其后的盖斯特所消灭，步上了肌肉男的后尘。

“这样就收拾掉两人了。时尾干得可真不错，不愧是‘重复存在’。”

留下这样谜一样的话语，盖斯特也失去了踪影。

在“希库扎鲁”基地内，根据副官“梅特罗诺姆”的分析，时尾的外境几乎完全暴露在“希库扎鲁”的掌控之下，且已经被认定为战斗能力超过了肌肉男与小丑的敌人。团长决定派出“喷火男——奥尔盖尔”去收拾掉时尾。虽然梅特罗诺姆对奥尔盖尔无节制的破坏可

能造成的恶劣影响不放心而持反对意见，但最终还是无法改变这个决定。接着团长又给另一位女性成员“舞姬——库拉莉奈缇”下达了另外一个神秘的任务……

穿过记忆之泉，来到2016年的“马库·阿奴”广场，时尾对眼前的景象感到十分陌生。向彩花打听后才知道，原来这个时代的“The World”已经从“R.1”版升级到了“R.2”版。不过时代在变，人也在变，现在的“The World”已经进入了一个PK横行的时代。准备暂时回到航时舰的时候，时尾突然感到头部传来短暂的一阵剧痛，不过很快又没了感觉了……

小贴士

●本话完结之后，将会开启第一个重复任务关卡，玩家可以在那里尽情地刷病毒核心与信件礼物了。

●进入《hack//Roots》篇后，因为系统升级，迷宫的怪、地形和机关设计都有了很大变化，要随时留意地图。

2018年《hack//Roots》

时尾追随“时之核心”的反应来到迷宫深处，看见与怪物激战并陷入下风的两人，其中一人似乎就是“时之核心”的持有者。时尾立刻加入战局，救下了两人。两人分别是“志乃”与“塔比”，其中志乃就是“时之核心”的持有者。为了与志乃增进关系，时尾提出加入她们所在的公会“黄昏的旅团”。

回到城镇，来到“黄昏的旅团”的公会房间，志乃向时尾介绍了公会现有的同伴“旬坂”和“驰尾”，以及公会的会长“奥坂”。既然志乃已经带时尾来到了这里，奥坂也二话不说爽快同意时尾加入了“黄昏的旅团”。“黄昏的旅团”的目的是找出游戏中的传说道具“黄昏之键”，传说中这个道具可以达成拥有者的任何愿望，不论现实还是网络，是从“R.1”时代流传下来的超珍稀道具。虽然听起来很愚蠢，但奥坂就是以有这个道具为前提来进行这个游戏。

回到航时舰后，很快就收到了志乃的指令邮件，希望时尾和驰

尾一起去调查一个迷宫。路上驰尾似乎一直闷闷不乐，似乎是因为志乃没有随行吧。来到迷宫深处后，驰尾掏出了一个名为“碑石”的道具，看来调查迷宫实际上就是搜索这类颜色不同的“碑石”，而这些“碑石”就是寻找“黄昏之键”的关键。恰巧这段对话被“TaN”公会的会长“倭屋”所听到，而“TaN”似乎经常找“黄昏的旅团”的麻烦。跟时尾交换名片之后，倭屋先行离去了。回到公会后，面对志乃的驰尾突然变得温顺起来，跟刚才迷宫中不爽的态度完全相反，这算啥啊……

不久之后再次接到调查指令，同伴仍然是驰尾，这让时尾有些头痛。然而彩花接下来告诉时尾的事却让他无暇顾及自己的感受了：“黄昏的旅团”不久之后就会解散，而志乃会被人袭击而成为“意识不明者”！这是过去已经发生的事实，并非来自“希库扎鲁”的外部干涉，因此能拯救志乃的只有进入游戏の時尾！

“绝对不要让‘志乃’独自一人前往‘古力玛·雷布大圣堂’！”



即使只是为了顺利得到“时之核心”，也要保护志乃。记好彩花的叮嘱，时尾前往与驰尾的见面地点。另一方面，在“TaN”内部，倭屋向一个神秘的女性汇报了他与时尾接触后的感想。将倭屋打发走后，神秘女性与一位名叫“直毗”的男性进行了对谈。从言语片段中推测，似乎倭屋只是他们雇佣的行动者，而两人真正的目的现在还不知道……

与驰尾一起来到一个神秘的区域“科修塔·巴亚战场遗迹”，两人开始着手调查。不一会儿两人在中央就发现了显眼的三角形伤痕，以及周围矗立着的八根闪烁着光辉的石柱。虽然对石柱散发的光辉有点在意，不过还是没有具体的头绪，两人暂且先返回公会报告了情况。

回到航时舰后，竟然收到了倭屋的邮件！他似乎有些话要跟时尾与驰尾交谈，并给出了一个迷宫地址。为了搞清楚倭屋的意图，两人决定前去一探究竟。在迷宫深处见到了倭屋。客套一番之后，倭屋拿出了一颗全新的“碑石”！作为将“碑石”交给“黄昏的旅团”的条件，倭屋提出由“黄昏的旅团”找到“黄昏之键”后，交由“TaN”来进行买卖交易。听到驰尾回答说要交由奥坂来决定，倭屋也很大度地先将“碑石”交了出来，随即离开。虽然一头雾水，不过拿到了“碑石”，也就够了。

不久之后再次接到召集邮件，奥坂推测在“科修塔·巴亚战场遗迹”使用“碑石”就会得到“黄昏之键”的线索。一行人前往该地，随即发现石柱上的光辉竟然跟“碑石”散发出的光辉非常相似。将手中的“碑石”设置在空余的石柱上后，八根石柱产生了共鸣，打开了一扇“光辉之门”。然而就在大家欣喜之际，“TaN”的神秘女性带着一大帮人突然出现。这个名叫“恩姐”的女性是“TaN”公会的暗部首领，似乎专干一些不太光彩的事。大家让奥坂先行进入“光辉之门”，而自己留下来阻挡追兵。

苦苦支撑了一段时间，琢磨着奥坂也应该得到了“黄昏之键”，大家都相继撤退了。

然而事情并没有想象中那么顺利。自从奥坂进入“光辉之门”以来，就与大家完全断绝了联络。旅团的大家实在是等不下去了，于是开始分头寻找奥坂的线索。就在时尾在广场上徘徊的时候，遇到了倭屋。面对时尾关于暗部袭击与奥坂失踪的质问，倭屋也显得很吃惊，似乎完全不知情。为了避免走漏风声，两人约好在迷宫深处详谈。

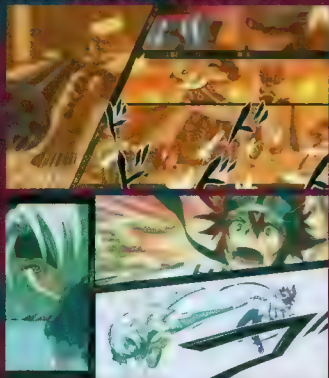
而此刻，奥坂却已经被直毗逮捕并囚禁了起来！原来整个一切都是直毗所设下的陷阱，目的是为了解析奥坂那异常的“左腕”的数据。奥坂就这样无法脱出，无法联络，被掌控在直毗的手中……

来到迷宫深处，倭屋向时尾坦白了“TaN”的秘密：原来倭屋并非“TaN”的真正会长，暗中操控着“TaN”的正是直毗，而恩姐则是直毗的直属部下。对于奥坂的行踪，倭屋则是一无所知。

毫无收获地回到公会，大家对于奥坂的失踪都产生了动摇，不信任感也逐渐开始萌芽。目前志乃还能维持住大局，但估计也不会持续太久。正在时尾沉思之际，志乃提出想要一个人去“古力玛·雷布大圣堂”。——大圣堂？突然醒悟过来的时尾赶紧跟上去，到达大圣堂之后，看见平安无事的志乃，才松了一口气。原来志乃在考虑事情的时候，时常一个人到这里来。两人谈话途中，志乃提到过去存在着名为阿乌拉的女神，她也许已经放弃了这个世界，而时尾却坚决予以否定。这种积极向前的态度，也会给志乃带来勇气吧。

日子就这样过去，奥坂却仍然消息不明。大家决定关于旅团的未来进行一次会议。然而已经彻底对奥坂失望的旬坂，向志乃传达了自己脱离旅团的决意。来到公会外面，再次见到旬坂。旬坂淡淡地告诉时尾，不仅仅是脱离旅团，想到自己最信赖的人也许真的背叛了自己，自己大概也没有再玩“The World”的动力了。继奥坂之后，旬坂也不再出现，旅团中持续着难以言喻的气氛。为了转换心情，塔比邀请时尾一起去迷宫中冒险。在迷宫深处，两人遇见了“奇术师——盖斯特”。盖斯特告诉时尾，“喷火男”，以及无敌的“舞姬”将会出现在时尾面前，而时尾将毫无胜算。

回到航时舰，收到了塔比的邮件，旅团现存的人员再次集中起来。不过志乃的服饰换成了全黑，似乎表明了自己的某种决意。谈话之间，志乃收到了来自奥坂的邮件：而见面约定的场所竟然是“古力玛·雷布大圣堂”！正要前去阻止志乃的时尾，却遭到了“喷火男——奥尔盖尔”的阻拦，这个在城镇中竟然会掏出转轮机枪射击的家伙看来真是危险到不行！一番苦战击败奥尔盖尔后，紧接着又出现了“舞姬——库拉莉奈缇”，实在是分身乏术的时尾只得委托塔比立刻发邮件叫驰尾去大圣堂救助志乃。面对强大的库拉莉奈缇，两人全无还手之力，被轻易击倒。而库拉莉奈缇对时尾的实力似乎非常失望，没有给予致命一击就回去了。一败涂地虽然非常令人悔恨，但现在还是志乃的境况更令人担忧！



收到邮件的驰尾慌忙地赶往大圣堂，但始终来晚一步……看着志乃缓缓消散在空间之中，驰尾跪倒在地，发出撕心裂肺的呼喊……



收到驰尾的召集邮件，旅团余下的3人集中起来。驰尾已经办好了手续，“黄昏的旅团”正式解散……不过驰尾仍然记得质问时尾：为什么时尾会知道志乃将会在大圣堂被PK掉？明知道志乃有危险，却仍然见死不救？即使塔比在一旁澄清，失去奥坂，失去志乃，最后甚至失去“旅团”的悲愤，驰尾一股脑地发泄在了时尾身上。这股恨意究竟会持续到何时呢……

彩花的雷达检测出大圣堂出现了“时之核心”的反应。来到空无一人的大圣堂，“深远的时之核心”自动融入了时尾的身体之中。既然志乃在历史中是确定被PK的，虽然很残酷，但让她出现在被PK的場所才算是重现正确的历史。虽然得到了“时之核心”，但时尾却无法高兴起来……

小贴士

●与喷火男一战是本作为数不多的难点战斗。因为搭档强制为之前无法升级的塔比，整体攻击力十分低。外加奥尔盖尔在半血后举起防护罩丢炸弹的战斗方式也是十分消耗时间，所以稍微多准备点回复药和复活药比较好。

2020年《hack//Link》第05话

入手“时之核心”后，理应立刻前往“阿卡夏之盘”，然而时尾却陷入了低沉。被“希库扎鲁”打败，也没能救下志乃，甚至凯特被石化说不定也是自己的错？自责越来越深，时尾已经无法自己振作起来了。

黑暗之中，时尾突然听到呼唤自己的声音。航时舰中的主屏幕也突然亮起来，出现在那里的竟然是时尾梦中的公主！“想要变强，想要能够守护重要的人的力量，话，



就握住我的手吧。”为了不再留下悔恨，时尾毫不犹豫地握住了公主的手，接着强光闪过，时尾来到了一个奇妙的迷宫之中。

“这里是终尽头之迷宫，踏破这个迷宫就是交与你的试炼。”

打量着这位神秘的公主，时尾认为她就是彩花，公主慌张张地承认，不过还是希望时尾在她做这个打扮时叫她“Aika”。虽然时尾认为攻略这个迷宫也不会变强，不过最终还是拗不过Aika的劝说，那就姑且一试吧。

此刻在2020年的“马库·阿奴”，盖斯特找上了奥尔盖尔。“只要使用了这个，就能击败时尾，也就能恢复你的名誉了。”——两人交谈的样子，也引

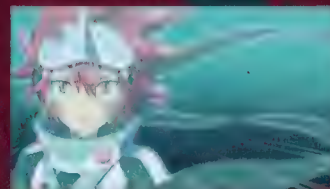
起了梅特罗诺姆的注意……

在“终尽头之迷宫”中，时尾一路顺利前行，却不断听到背后传来悲鸣声与哭泣声。Aika告诫时尾千万不要回头，否则就会发生惨剧。自此以后，悲鸣与哭泣声越来越近，越来越清晰。直到凯特的声音出现……看见掉落在自己前面的凯特的帽子，时尾终于忍不住回头，随即坠入了无尽的黑暗之中……

在黑暗的深渊中，时尾再次陷入无尽的自责。就在时尾灰心丧气到极点之时，Aika出现在黑暗之中。在Aika的鼓励下，时尾回想起自己曾经帮助过的人。什么是勇者？并非单单是拥有强大的力量，而是能与同伴们一起开创未来的人！走出了阴暗，时尾体内蕴含的神秘力量终于觉醒，时尾也进化成了全新的Xth形态！再次面对虚幻的凯特，获得新生的时尾不再迷茫，干净利落地将其斩断！顺利踏破迷宫，时尾也获得了新的力量，这都得归功于Aika的指引。

画面切换到“希库扎鲁”基地内，梅特罗诺姆已经解析了由库拉莉奈缇采集回来的时尾的角色数

据。“被石化魔弹击中仍能如常活动”、“能够穿过记忆之泉进行时间移动”、“拥有与‘希库扎鲁’专用角色相等甚至以上的战斗能力”，种种迹象都表明时尾就是传说中的“重复存在”……



小贴士

●进入“终尽头之迷宫”前做好药品补给的准备，带上亲密度最高的同伴。进入迷宫后会有BOSS连战，首先是“薄明的放浪者”，然后是“第一相·死之恐怖”，接着是防御力变高的“珀扎奥涅”。最后当主人公进化为Xth后要面对“凯特的虚像”，不过在主人公现在的攻击力前可是不堪一击的。

●攻破迷宫后，在“知识之蛇”可以将同伴角色升级成为Xth形态了。

2020年《hack//Link》第06话

来到广场，俄屋和塔比获得了解放，塔比将志乃与驰尾托付给了时尾。

进入“阿卡夏之盘”。途中彩花提议也可以先去帮助凯特后，再继续旅程。看来她自己在泡澡的时候也考虑了很多呢。不过时尾还是谢绝了彩花的好意。不仅仅是凯特，要拯救大家最快的方法就是到达最顶层，现在这才是最优目标。

按照惯例，新的记忆之泉前一定会有“希库扎鲁”的成员前来阻挡。这次拦在时尾面前的是奥尔盖尔，他使用了盖斯特交给他的“狂暴程序”以后，实力大增。时尾在与他的激战中，无意识间看到了他的过去，那家伙，小时候因为交通事故而失去了双亲。从那以后的十多年来，他一直压抑着内心的怒火与悲愤，因此弗琉盖尔为他准备了这样一个网络世界，作为“希库扎鲁”的成员，在这个舞台上尽情地发泄。虽然奥尔盖尔也是个值得同情的人，但身负拯救“黄昏骑士团”使命的时尾，也不能在这里输给他。

击倒了奥尔盖尔，结界得以解除，可以前往下一个时代了。不过对于看到了奥尔盖尔过去的时尾来说，“希库扎鲁”似乎并非十恶不赦的组织。对于时尾的疑惑，彩花非常愤怒。似乎彩花的哥哥正是因为“希库扎鲁”的缘故而发生了什么事。彩花不愿明说下去，时尾也就不再过问。两人就此前往下一个时代。

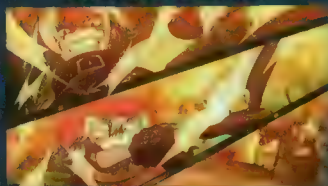
此时在“希库扎鲁”的基地，休息室里，梅特罗诺姆正在极力说服弗琉盖尔应该发动总战力前去捕获时尾。像时尾这种能够完全与电脑世界同调，在以往的研究中只存在于理论假设中的先天体质“重复存在”现在就在眼前，千万不能失去这个捕获的机会。但弗琉盖尔似乎更加在意时尾的数据中不符合“重复存在”特定数据组合的一些杂质，这些杂质似乎在随着时间经过而逐渐膨胀……休息室外，“猛兽使——妾婆”与库拉莉奈缇聊到时尾，库拉莉奈缇对时尾没什么兴趣，而妾婆则是很想看看接二连三打倒同伴的对手究竟是怎样的人……

来到新时代后早早就探知到了“时之核心”的反应。顺着反应追踪到迷宫深处，时尾看到3个PK向一个玩家下手。然而却反被痛打一顿。定睛一看，这个非常强大的玩家竟然就是驰尾！解决掉PK以后，驰尾向其询问“知道三爪痕吗”，似乎传闻中被这个全身缠绕着蓝色火焰的PK干掉后，就会成为意识不明者。得到否定的回答后，驰尾毫不留情地将其杀死了。对于驰尾的转变，时尾感到非常震惊，同时被彩花告之他就是这个时代“时之核心”的持有者。看到“对志乃见死不救”的时尾，驰尾仍然持续着一年前的恨意。警告时尾不要再次靠近他之后，独自先行离去了。

追赶驰尾回到城镇，在广场处看到有人与他搭话。看来这个时代的驰尾持续做着PKK（专门狩猎PK）的行为，已经获得了“死之恐怖”这一异名。这位隶属于“月之树”公会的小二队长“神”对于驰尾这种以暴制暴的行为表示了不满。而就当驰尾准备无视神离去之际，神身边一名酷似志乃的女性“阿托莉”的出现，引起了驰尾的注意。确认不是志乃以后，驰尾再次转身离去。而随后赶去的时尾在寻找驰尾的过程中突然再次感到头痛，而且比上一次发作要厉害得多。在偶然路过的阿托莉的照看下，才缓缓平息下来。阿托莉与时尾交换了名片，并热心地向时尾说明了“月之树”公会救世济人的和平理念。在这之后驰尾登出了游戏，时尾他们完全失去了“时之核心”的踪迹，只得先返回航时舰待机。

探知到驰尾出现在大圣堂，时尾立刻也前去。虽然看到时尾再次出现有点不爽，但接下来的一幕却完全吸引了两人的注意力：缠绕着青色火焰，手持双剑，角色外型跟凯特如出一辙的PC角色突然降临在大圣堂！

“我想死你了！三爪痕！”



驰尾怒吼着朝“三爪痕”扑了上去，然而即使使出浑身解数也无法击败对手。虽然最后关头凭着一

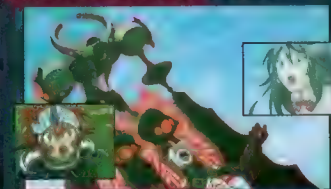
股气魄将三爪痕压倒，但三爪痕竟然使出了凯特的“数据抽取”！挨了这招的驰尾直接就被强制传送回了城镇的广场。追赶上去的时尾，目睹了驰尾逐渐变得疯狂的样子。为了击倒三爪痕，驰尾一定会不择手段增强自己的力量吧。不过对于时尾与彩花来说，败给三爪痕的驰尾没有成为意识不明者已经是谢天谢地的事了。在广场的卖店处闲逛之际，一为名叫“坤”的男子上来搭话，似乎他的上司想跟时尾聊聊有关驰尾的事。于是时尾跟着坤一起进入了他们的公会“雷文”的内部。

“雷文”的内部充满着神秘的气息，正式的名称似乎是叫“知识之蛇”。公会四处都是可以监视整个“The World”的显示屏，这可不是区区一介玩家可以建造的公会。彩花断定这里的所有成员都是CC社的员工！这里的负责人名为“八咫”，辅佐官则是“π”。身为系统管理者的身分被时尾道破后，八咫也直接切入正题，他们的主要任务就是调查“R:2”时代以来持续不停发生的异常情况，具现化为“黑色泡沫”状的异物“AIDA”。“AIDA”是具有将人类感情增幅并使其暴走能力的危险数据生命体，而消灭“AIDA”的方法，只有像驰尾这样拥有神秘力量，被称作“碑文使”的人才能做到。找到时尾不为其他，就是希望时尾能说服驰尾加入他们的行列。虽然过去他们也直接去找过驰尾，但每次都被拒绝了。因此才希望时尾能够帮助他们，即使用上威胁要删除角色的手段，也希望得到想要的回答。

原来时尾的角色并非正规角色这一点也早已给他们知道了，对此彩花感到非常愤怒，CC社不管在哪个时代总是使用一些卑鄙的手段，而时尾本身似乎不太在意，因为之前的时代赫尔巴曾经说过，管理层是无法直接干涉“腕轮持有者”、“碑文使”以及时尾这类特殊角色的，所以才会再三以管理层的权限来进行威胁。两人决定继续按以往的步调行动，此时彩花似乎身体不太舒服，是感冒了吗？

回到航时舰后收到了来自阿托莉的冒险邀请邮件。冒险途中阿托莉对于“月之树”公会进行了简单的说明。“The World”中著名的两大公会之一，保持着帮助所有有

困难的人的理念进行公会活动。来到迷宫深处，两人恰好撞见驰尾正在一个人练习着什么。时尾提议协助驰尾为志乃报仇，而这正好激怒了驰尾，认为时尾是个装模作样的人。就在此时，危险的数据生命体“AIDA”突然出现并袭击了阿托莉。“AIDA”的出现以及保护阿托莉的意志，使得驰尾的情绪高涨起来，终于成功使出“碑文使”特有的能力“凭神”，呼唤出了“第一相·死之恐怖”，将“AIDA”消灭掉。同时，彩花的样子变得非常奇怪，似乎对于“AIDA”的消灭感到非常的悲伤……得到“凭神”力量的驰尾，亢奋地离开了迷宫。



回到航时舰，彩花似乎感冒得比较严重，需要卧床休息，将辅佐时尾的任务交给了类似于她亲戚的AIKA。原来她们不是一个人……待彩花休息之后，时尾收到了来自坤的邮件，称驰尾参加了斗技场的比赛，于是时尾与AIKA一起前往斗技场。来到目的地后，AIKA自白她无法使用雷达捕捉“时之核心”的反应……两人在等待坤的过程中开始闲聊，AIKA说自己今年正好3岁，这是什么年龄计算方法啊！关于公主造型太吸引眼球的问题，AIKA将背景数据融入了自己的身体，变得跟彩花的时候一样，以后就只有时尾才能看见她了。刚刚解决这一问题，坤恰巧出现，并邀请时尾一起进入斗技场观战。没想到的是，赛场上驰尾竟然滥用了“凭神”的力量，将对手——原宫皇的“摇光”瞬杀！驰尾也因此顺利晋级决胜战，可以挑战宫皇了。看到这一幕，坤若有所思，于是先行离去。时尾回到广场寻找驰尾，却偶遇“猛兽使——姜萝”，不过双方都没有意识到对方的身分。姜萝刚刚离去，接着时尾又遇到了下一战会与驰尾对决的现宫皇“恩迪尤兰斯”，以及一个臭屁的小跟班“朔”。万万没想到的是，恩迪尤兰斯竟然认识时尾，而时尾对其却没有半点印象。接下来在寻找驰尾的过程中，AIKA突然闻到一股香味，原来是汉堡散发出的味道。虽然很想买给AIKA，不过那恐怖的价格还是让时尾望而却步。演上这么一出后，也就没心情再找驰尾了。

两人暂且回到了航时舰。

……嗯？AIKA能闻到游戏里汉堡的香味？

不久之后收到了来自π姐姐的邮件，似乎有重要的话要说。来到集合地点后，π直接拿出一个地址，要求时尾与她一起去该迷宫的最深处。有什么话不能在城镇里说吗？

此时在“希库扎鲁”基地内，对于时尾的处理，弗琉盖尔坚持将时尾捕获后立刻送还现实世界，而这一决定引起了梅特罗诺姆的不满——竟然将重要的研究样本捕获后毫不进行数据采集就立即送还？团长的理由在于混入时尾身体数据中的那些杂质数据，推测是恶性数据的一种，如果不尽早处理可能会产生难以估量的副作用。而梅特罗诺姆则主张正因为如此才更要将时尾进行详细研究来攻克目前遇到的医学研究上的难题，只要完成这一课题，人人都能从痛苦中解放出来，甚至还能超越寿命的界限。本来完成这一课题正是弗琉盖尔组建“希库扎鲁”的目的，做本来不愿染指的骇客工作也只是为了筹集研究资金。不过无论梅特罗诺姆如何劝说，也无法颠覆弗琉盖尔的决断。

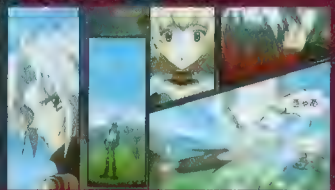
来到迷宫，π解释说城镇是最容易被窃听的地方，虽然在“知识之蛇”就没必要担心，不过这次要说的话似乎得向八咫保密，因此只得选择迷宫深处。原来π已经知道了时尾真正的身份，因为π不仅是八咫的辅佐官，同时也是“希库扎鲁”的雇主——吉尼亚斯的手下。不过她并没有与时尾他们敌对的意思，之所以成为吉尼亚斯的手下也只是为了守护八咫。为了保护八咫不被卷入“希库扎鲁”引发的问题中，π希望与时尾进行合作。谈话中还提到了“阿卡夏之盘”的开发者“天城丈太郎”已经行踪不明的事实。最后无事缔结了合作关系，π先行离去了。回到城镇后，时尾注意到彩花的姓也是“天城”，于是向AIKA询问，结果因为AIKA一连串的“不留神”，揭露了天城丈太郎就是彩花的哥哥这一事实。

回到航时舰再次接到π的邮件，希望时尾与她一起去出现“AIDA”反应的区域进行调查。途中π提到，自从时尾来到这个时代以后，“AIDA”现象突然开始沉静化，时尾当然对此一无所知。迷宫最深处，在π疏忽的瞬间，突然出现的“AIDA”袭击了

就在危急时刻，AIKA竟然制止了“AIDA”，与其对话并让其离去。回到城镇后， π 向时尾道谢后离去，而时尾也对AIKA能与“AIDA”进行对话感到疑惑。无奈之下，AIKA坦白了一切：在这个时代的不久之后，“AIDA”会因为某个事件而全部消灭。而惟一侥幸逃脱的一个“AIDA”，在网络世界飘荡之际，被卷入了另外一个网络游戏，附身在一个隐藏任务的NPC角色身上，产生了具有“AIDA”的知性与NPC的记忆的全新人格，而这就是AIKA的真实身分。言罢AIKA泪奔而去，而彩花见到哭泣的AIKA立刻跑来兴师问罪。知道经由以后，彩花也坦白了她与AIKA的关系。大概两年前，彩花进入“The World”时遇到了AIKA，两人混熟后，AIKA平时就住在彩花的大脑中，所以当驰尾消灭“AIDA”的时候，彩花的样子看起来才那么悲伤。

回到航时舰后收到了阿托莉邀请冒险的邮件。集合之后发现驰尾也在，正愁找不到他，这可真是方便了。进入迷宫后，时尾问起驰尾关于斗技场内使用“凭神”攻击一般玩家的事，驰尾的解释是——“第一相”通过吞噬角色数据才会变得越来越强，为了击败三爪痕，他也必须不择手段增强力量。冒险途中，驰尾对于怪兽太强感到不满，而阿托莉认为比起赚取经验值提升等级，还有更加重要的东西，这种观点让驰尾非常烦躁。而这份烦躁终于在旅途的终点爆发了出来。

“你是傻的吗！这种虚幻的世界有什么有趣的！你很烦人呐，以后不要再出现在我面前！”



受到惊吓的阿托莉离开了迷宫。正当时尾准备斥责驰尾时，驰尾的自言自语让时尾产生了一瞬的犹豫，随即驰尾也离去了。

“别用‘志乃’的样子，叫我‘停下来’什么的啊……”

回到城镇，时尾发现AIKA就在身边，但似乎又刻意避开他。原来暴露了自己正体的AIKA担心时尾会因此而疏远她。时尾当然完全不会这么想啦，还跟AIKA说起自己时常在梦中见到她的事。AIKA听到之后

欣喜若狂，下线之后在彩花的脑子里闹个不停，结果自然是时尾又挨了一顿抽。

不久之后，轮到驰尾的宫皇挑战赛了。前去观战的时尾在斗技场入口处，竟然看到了阿托莉！最不喜欢争斗的她怎么会来到斗技场呢？阿托莉说，她从某人那里听到了驰尾的过去与他的目的，于是想要学习斗技场里的战斗方法，希望能够成为他的力量。即使被驰尾讨厌，她也要帮助驰尾的心意感动了时尾，不过考虑到斗技场里驰尾的表现，时尾还是建议阿托莉不要去。接着时尾与坤一起进入了斗技场。比赛开始，率先使出“凭神”的竟然是恩迪乌兰斯！驰尾也不示弱，发动“凭神”后，以更强大的力量将恩迪乌兰斯的“第六相”击败，得到了宫皇的宝座。

驰尾多次滥用“凭神”终于引起了坤的反感。在斗技场外，坤前去与驰尾理论，却反而遭受了驰尾的攻击。“第一相”再次以压倒性的力量击败了坤的“第三相”，坤也就此消失了。晚来一步的时尾看到了驰尾几近疯狂的样子，而一同的AIKA则发现驰尾的体内有着“AIDA”的存在！原来驰尾疯狂的行为正是因为“AIDA”将他的负面情绪增幅所致。



回到航时舰后接到了一封惊人的邮件。“月之树”公会内部由榊引发了叛乱，阿托莉也被卷入其中，而驰尾竟然也正前往那里。 π 推测驰尾是被充满在公会那里的“AIDA”与角色数据吸引去的，为了进一步增强自己的力量。刻不容缓，八咫立刻派遣 π 与时尾前去镇压“AIDA”的动乱与拘捕驰尾。来到“月之树”公会内部，队员们因为“AIDA”的影响已经完全进入失控状态。此时AIKA再次大显身手，将所有的“AIDA”一口气全部驱散掉，这样一来时尾与“AIDA”之间有着某种关联已经是瞒不住的事了。继续前进，中途见到驰尾将“月之树”的队长级一击秒杀的情景，据AIKA称，驰尾体内的“AIDA”又增加了不少。来到公会最深处，进入了一个奇妙的空间，原来是“AIDA”的影响具现化了阿托莉的内心世界：在现实中阿托莉

也是个时常被欺负的学生，不管她如何努力，别人都不会认同她……这种负面感情在“AIDA”的增幅下终于产生了暴走，引出了阿托莉的“凭神”之力——“第二相”。驰尾哪肯放过这个机会，立即映出“第一相”将其吞噬掉。面对倒下的阿托莉，驰尾正要给予最后一击，阿托莉的面容却猛然与记忆中的志乃重合起来，使得驰尾没能下手。此时时尾上前劝阻，于是驰尾无处可去的杀意就向着时尾倾泻而来！



一番恶战之后击败驰尾。时尾让驰尾想想他自己来到这里的真正原因。为了杀掉阿托莉？那么为什么在下手时会犹豫！驰尾来到这里的真正目的是为了救出阿托莉！为了不让志乃的悲剧再次上演，所以比任何人都要更快地来到这里！难道不是这样吗！在时尾的质问下，驰尾终于恢复了清醒，解放了体内的“AIDA”。

事件圆满解决，回到城镇的时尾，竟然见到了失踪已久的奥坂！不过很快又失去了他的踪迹。令人在意的是，AIKA在奥坂的身上，似乎感觉到有“AIDA”的存在……

回到航时舰后收到了阿托莉的邮件，似乎她并没有什么大碍，真是太好了。按照阿托莉的指示来到大圣堂后，见到了驰尾。似乎被“AIDA”附体的期间，驰尾的记忆一直有些模糊。不过向 π 听取了事情经过后，驰尾还是向时尾道歉了。两人最终达成了和解，真是可喜可贺。回到城镇后，AIKA却显得有些忧郁。原来看到“AIDA”仅仅是为了自己存活下去就不得不让别人受苦的事例，AIKA也开始质疑自己的存在意义。不过烦恼的样子可不适合这个可爱的公主，时尾以汉堡包为诱饵轻易地就转移了话题，两人定下了回到现实生活后，和彩花一起去繁华街游玩的约定。



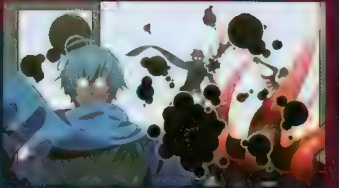
回到航时舰短暂歇息后，收到了 π 的邮件。榊夺取“月之树”公

会的计划失败后，以自己能够控制“AIDA”为卖点，将自己推销给了CC社，从而取代了八咫成为“知识之蛇”的管理者。然后动用私权举办了“PK斗技大会”。 π 召集驰尾与时尾一起去参赛，就是要击败榊，让他的散布“AIDA”的计划彻底扫地。驰尾与时尾组成了“宫皇队”参加比赛。即使榊使用了卑鄙的规则让两人进行了五连战，但也丝毫没有阻挡两人摧城拔寨的气势。按捺不住的榊终于亲自下场与两人交战，而这正中两人的下怀……即使榊与“AIDA”融为一体，但也丝毫无法阻挡两人联手进攻，最终落得惨败的下场。

仍不服输的榊竟然拿出了“狂暴程序”！看来这又是盖斯特做的好事。不过榊的躯体似乎无法承受“狂暴程序”带来的副作用，最终自己走向了毁灭。大会随之落幕之际，驰尾偶然在观众席上发现了奥坂！

回到航时舰后收到了奥坂的邮件，讲述了一切的真相：原来让驰尾的“凭神”吞噬掉其他人的“凭神”增强力量都是由奥坂一手安排的。而奥坂似乎现在也想要自我牺牲！虽然具体还不清楚，不过目前应当先找到驰尾！此时在“知识之蛇”，库拉莉奈轻易地侵入了公会内部，击倒了 π ，阻止她继续深入调查“希库扎鲁”。

画面切换到神秘区域“创造主的房间”，奥坂与驰尾已经见面了。对于驰尾的质问，奥坂予以无视，反而告诉驰尾他让驰尾不断吞噬八相来变强的计划，以及亮明了自己就是PK掉志乃的真正凶手这一残酷的事实！另外将“AIDA”交给榊的也是他！盛怒之下，驰尾发动了“凭神”，与奥坂的“第八相·再诞”展开了激战。几经辗转，时尾也来到了“创造主的房间”。舞道真相的他想要阻止两人的战斗，却被“希库扎鲁”的库拉莉奈缇和妄梦所阻拦。



与两人周旋的期间，驰尾与奥坂也分出了胜负。然而败给驰尾也是奥坂计划的一部分。被吸收了八相碑文的“死之恐怖”所破坏，正是发动“再诞”特殊能力的惟一条件。“再诞”发动之后，“The

World”全体数据将会被初期化，“AIDA”将会被彻底消灭，而被“AIDA”侵蚀后意识不明的奥坂的妹妹“艾娜”也会苏醒过来了——奥坂所做的一切，仅仅是为了唤醒自己的妹妹。当“再诞”发动的瞬间，所有的一切都被卷入其中……到时尾醒来之时，周围谁都不在T。

回到航时舰，时尾得知是AIKA将他从“再诞”的爆发中救了出来。现在用尽了力量正在歇息。之后收到了阿托莉的邮件，似乎她在朦胧中听到了驰尾的声音，希望她带上驰尾一起去大圣堂。来到大圣堂，在祭坛处听到了驰尾的声音。“在未来再会吧。”之后时尾得到了“明星的时之核心”。

回到城镇，在混沌之门处见到了前来迎接时尾的AIKA。作为谢礼，时尾将从露天卖店里入手的

玩偶送给了AIKA。AIKA高兴地下线之后，时尾向彩花汇报入手“时之核心”的消息，一行人再次前往2020年。

小贴士

●这个章节的剧情安排也与原作多少有些出入，最终也没有与“反存在”库比亚交战就结束了

●驰尾的异名，以及“凭神”的名称都为“死之恐怖”，跟“第一相”相同，碑文使的选择会优先为之前的时代跟八相关系最密切的人。因此驰尾实际上就是以前的楚良，曾经成为过“第一相”的素体。清醒以后失去了之前的记忆，2016年在朋友的邀请下才再次进入“The World”

●志乃在支线任务中也是可以复活的，大家不用担心

2020年《hack//Link》第07话

回到2020年的广场，驰尾、阿托莉与π等五人也得到了解放。现在集齐了全部的“时之核心”，就要前往“阿卡夏之盘”的最顶层了。

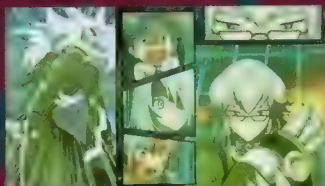
攀登过程中，彩花似乎显得非常紧张。时尾随即向其询问，彩花真正的目的，是不是为了寻找自己失踪的哥哥天城丈太郎。既然时尾已经知道了大概，彩花也索性坦白了，她的哥哥丈太郎很有可能就被禁闭在“阿卡夏之盘”的最顶端，被CC社强迫着调整“阿卡夏之盘”的运营。数年前，丈太郎向彩花寄出了一封邮件，希望彩花能够救助他。如今终于到达了这里，但彩花却止不住内心的不安，似乎总有不好的预感……

来到最顶端的门扉前，这次阻拦在他们面前的，竟然是以弗琉盖尔为首的“希库扎鲁”全员！弗琉盖尔与时尾进行交涉：只要能够忘记在这里看到听到的一切，就保证他的人身安全并将其平安地送还现实世界。想到凯特受到的待遇，时尾当然不会轻易地相信他。于此交涉决裂，弗琉盖尔与时尾展开了一对一的单挑。

一番激战之后，胜负未决，但弗琉盖尔对时尾的成长已经是大为感叹。接下来弗琉盖尔向时尾提出了几个问题：“是否有空间扩大的感觉”、“是否有过读取身边的人思考或者回忆的经历”、“是否定

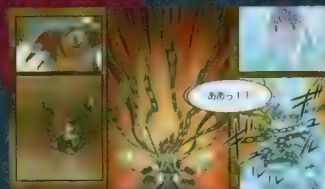
期会感到头疼”……这些都是时尾曾经有过的经历。而正当弗琉盖尔想要继续提问的时候，突然之间，梅特罗诺姆出现在他的身后。

将一把刀刃刺进了弗琉盖尔的身体。



背叛的瞬间，库拉莉奈缇与妾萝抢上前去，却落入了梅特罗诺姆事先布置好的空间传达陷阱中。梅特罗诺姆与盖斯特联手发动了反叛。虽然梅特罗诺姆想要就此立即捕获时尾，但盖斯特似乎与他有过约定，暂时还不能对时尾出手。于是两人就此离开了现场。时尾仍旧不明状况，不过阻碍消失了，对于想要前往最上层的他们来说现在正是最好的机会。

来到最后的门前，门与时尾的身体产生了共鸣，缓缓打开。不过里面并没有天城丈太郎的存在，有的只是——阿乌拉。此刻时尾的身体突然发生了异变，从体内窜出了



无数黑色的锁链，将阿乌拉牢牢捆绑起来，形成了一个黑色的蛋壳。异变之后，时尾也无力站起……

在茫然无助的彩花面前，盖斯特登场。他不仅知道彩花的名字，还能看见本来应该是隐形的彩花。原来盖斯特就是冒充丈太郎给彩花寄出邮件的人！通过他自己制作的黑色磁碟，利用彩花将身为“重复存在”的时尾送入游戏之中，并最终将保护阿乌拉的门扉打开，然后

用潜藏在时尾体内的“洗脑病毒”对阿乌拉发动了“洗脑程序”！就在盖斯特准备对时尾进行最后一击的时候，妾萝与库拉莉奈缇火速赶到。一对一的近身战，没有人能赢过无敌的“舞姬”！在压倒性的优势下，库拉莉奈缇击落了盖斯特的面具。然而隐藏在面具下的，竟然是与天城丈太郎一模一样的容貌！眼见形势不利，盖斯特放弃了消灭时尾的想法，先行撤退了。

2020年《hack//Link》第08话

回到了航时舰，时尾好不容易恢复过来。此时他却看到城镇中四处充斥着“Bug怪兽”，玩家死伤惨重。

“这当然不会是特意安排的活动！我敢断言，这是由外部对系统的介入！这是最新的‘网络冲击’事件！”

强行连接进入航时舰的主屏幕，映出的人影正是CC社的最高负责人吉尼亚斯。听过妾萝的汇报之后，吉尼亚斯向时尾提出了合作，双方一时休战，首先将盖斯特揪出来平息这场骚乱。双方利害关系一致，时尾也同意了这个提议。随即吉尼亚斯委托时尾前去调查2017年的某个迷宫区域，那里是骚乱发生前后数据最混乱的地方。在时尾前往调查的期间，盖斯特的搜索任务将由CC社来接手。而“希库扎鲁”的妾萝也成为了时尾的同伴。此刻在某个神秘的基地内，梅特罗诺姆与盖斯特正在对时尾的捕获事件进行商议，梅特罗诺姆看起来非常焦急，但盖斯特已经对时尾毫无兴趣T。

前往迷宫区域后，时尾向妾

萝询问了事件的真相。“阿卡夏之盘”顶端的阿乌拉正是2020年现存的究极AI阿乌拉。“阿卡夏之盘”则是全新的网络控制系统，CC社通过开发这个系统，想要成为执掌整个网络世界的牛耳。然而想要启动“阿卡夏之盘”，则必须借助阿乌拉的力量。为了不让自己的力量被恶意使用，阿乌拉把自己禁闭在了“阿卡夏之盘”的顶端，然后利用“阿卡夏之盘”管理时间数据的能力，逆向召唤了各个时代的“黄昏骑士团”成员。集合起来的“黄昏骑士团”正是为了将阿乌拉救出“阿卡夏之盘”。另外吉尼亚斯雇佣“希库扎鲁”的时候，开发者天城丈太郎已经不知所踪了。时尾进入游戏是整个事件，都是盖斯特利用彩花设下的骗局。来到迷宫深处，遇到了之前从未见过的新型“Bug怪兽”，看来它们就是造成数据混乱的元凶。打倒它们并进行数据采集后，时尾回到航时舰，将数据交给了吉尼亚斯。而在时尾的调查期间，CC社也把握住了盖斯特的基地所在地。

2020年《hack//Link》第09话

现在在各地频发的怪兽骚乱现象与以往的事件均不相同，没有有效的对策。另外阿乌拉仍旧被黑色蛋壳所包围无法进行数据解析。也就是说，现在只能通过抓捕盖斯特来得到解除“洗脑病毒”的方法。得到基地地址后，“舞姬”加入为同伴。

来到迷宫深处，通过空间传送进入盖斯特的隐藏基地。在那里等待他们的正是盖斯特和梅特罗诺姆。梦想中的“重复存在”样本就在眼前，梅特罗诺姆按捺不住自己

激动的心情，逐渐变得偏执而疯狂。这种熟悉的情景，果然又是因为“AIDA”而引起的感情增幅所致！这当然也是盖斯特干的好事！这次要同时面对两名“希库扎鲁”的成员，但是，不能败！

恶战完结，时尾与库拉莉奈缇制服了盖斯特。但时尾却一时大意被梅特罗诺姆拿到了背后的死角。就在双方僵持之际，突然基地内的陷阱启动了。原来这个基地本身就是盖斯特为了彻底消灭“希库扎鲁”与时尾而设下的“空间捕

获陷阱”。胜利在即的盖斯特随即重伤了梅特罗诺姆，并脱口而出：“Bug怪兽”引起的骚乱只不过是序曲，等到“终焉的女王”觉醒之后，世界将会彻底变革。随即他得意洋洋地离开了基地。离整个区域消灭还有3秒，众人都无计可施，而此刻梅特罗诺姆用尽最后的力量，切断了空间，带着众人平安离开，而本已重伤的自己却耗尽了全部的体力。

“为什么会背叛他？明明已经决定追随他一生的……”

梅特罗诺姆陷入了自责中。

此刻AIKA再次上前，以“AIDA”的力量构筑了梅特罗诺姆最快乐的回忆，让他有了继续生存下去的动力。带着微笑，梅特罗诺姆暂时消失在大家面前。无法原谅盖斯特的库拉莉奈通过麦箩来向大家传话，自己则一个人前去追迹盖斯特。



2020年《hack//Link》第10话

网络的冲击终于渐渐延续到了现实社会中，一个接一个的用户成为了意识不明者，一切都在盖斯特的计划之中。此刻库拉莉奈强行突破盖斯特设下的结界，来到了他真正的基地前，但代价却是满身的伤痕。在盖斯特设置的陷阱下，轻而易举地被击败了……



此刻在航时舰内，时尾与麦箩收到了库拉莉奈发现盖斯特基地后发送的邮件，两人一同奔赴该区域。来到基地深处，一行人见到的不仅仅是躺在地上的库拉莉奈和站在一旁的盖斯特，还有一名身穿白色大褂的博士外型的人。这个人就是盖斯特的主人，彩花的哥哥，同时也是天才工学博士，“真实数据生存”理论的提倡者——天城丈太郎。而盖斯特就是丈太郎的人格复制型完全自律AI。

到此为止，一切的真相与盖斯特的计划全盘浮出了水面。8年以前，天城丈太郎的叔母，彩花的母亲天城绫香亡故。无法忘却这段悲伤的他，为了不再有人经历这种痛苦，提出了一个划时代的理论——将全人类进行真实数据导入后电脑化，由此彻底摆脱红尘俗世的烦恼与杂念，成为只剩余理性的存在个体。这个计划就名为“不灭的黄昏”。虽然丈太郎不断倡导这种理论的伟大之处，但周围的人总是不接受他，连以前唯一的同伴也消去了几乎所有“不灭的黄昏”计划的相关资料。再加上CC社的一场大火，烧掉了大部分的研究资料。天城

丈太郎在绝望之际，对自己实施了“真实数据导入”，进入这个世界封闭了自己的内心。但盖斯特坚信，如果他能实现“不灭的黄昏”，那么他的主人丈太郎也一定会恢复原状的。

没有自己的野心，也没有自己的意识，只是忠实完成主人交代的命令，这就是盖斯特。被库拉莉奈刺到痛处，恼羞成怒的盖斯特想要对其下杀手。危急时刻，几发魔弹击退了盖斯特，伤愈的弗琉盖尔再次出现大家面前。对于盖斯特的说明，弗琉盖尔予以了反驳：“真实数据生存”理论并不能给人类带来幸福，天城丈太郎所谓的封闭内心，也并非出自绝望——而是因为长时间进入电脑空间，精神上出现了障碍。这是典型的“认知外依存症”，而且还是末期症状。电脑环境对于人类的精神来说实在是太苛刻了，而这是身为AI的盖斯特所无法理解的。

就在此刻，丈太郎的身体突然开始出现了异变，并逐渐变化为一头怪兽。这就是长时间进入电脑空间的人惟一的末路。在电脑空间中“扩散消灭”，在其过程中，身体一定会异化成奇异之物。这对于盖斯特来说，简直是难以置信的结果，他为了打开主人的内心，所做的一切努力都被彻底否定。在“怪物”的攻击下，“奇术师”最终也完全消亡了。随即，化为怪物的丈太郎也自我扩散，消失在大家的面前……



2020年《hack//Link》第11话

哥哥的消亡带给彩花莫大的打击，自此她一个人闷在房里，不再上线。对此，AIKA实在是看不下去了。在彩花的脑内，两人进行了对话。AIKA提到彩花既然很喜欢时尾，这种时候就更应该去见时尾，得到他的鼓励。接着连拽带拖地拉着彩花上线。

时尾接到AIKA的信息，要他去广场等着。然后彩花也出现在了广场。两人见面后相对无言……先打破沉默的还是时尾，对于没能救到丈太郎一事，他始终怀有愧疚之心；回忆起才来到这里的时候，发生了许许多多的事等等。然而，彩花心里想的，却不是这些。

“为什么要说这些？你要说的应该是别的吧？比如为什么要把你卷入这个世界？强制进行‘真实数据导入’，害你吃了那么多苦头？”

接着彩花坦白，丈太郎就是她

憧憬的对象。因此当求助的邮件到她那里的时候，她就决定，不管付出任何代价都要救出哥哥。邮件上指示了时尾就是适合进入电脑世界的候补者，而彩花为了救出哥哥，根本就没有任何犹豫……

看着伤心自责的彩花，却找不出适当的话来安慰她，时尾不仅也黯然神伤。而这一幕被彩花看在眼里——对于时尾的愧疚感，对于一切努力终成空的悔恨感，对于哥哥逝去的悲伤感……积累下来的感情终于爆发，彩花扑在时尾的身上号泣起来。

而在一旁，将一切都看在眼里AIKA，露出了寂寞的表情……



2020年《hack//Link》第12话

彩花的情绪安定下来后，一行人回到航时舰，收到了来自弗琉盖尔的邮件，揭露了“不灭的黄昏”计划的全貌：当阿乌拉从黑色蛋壳中出来的时候，就会被洗脑成为“终焉的女王阿乌拉”。此时她会借由“The World”的游戏硬件P-COM为媒介，对全人类进行强制的“真实数据导入”。影响不会局限在P-COM用户上，以P-COM为中继点，其电波将覆盖整个世界，最终会导致全人类都被导入电脑世界，而人类这一种族将彻底在地球上灭亡。此时吉尼亚斯的影像接入。在盖斯特已经消亡的如今，无法避免与阿乌拉的对决。为了强化战力，首先要解除黄昏骑士团首领凯特的石化。于是时尾与弗琉盖尔一起前往2010年的“网络废弃区”。

由于包围阿乌拉黑色蛋壳孵化在即，数据空间也逐渐开始产生了不稳定的“乱气流”，影响到时间航行的速度。航行途中，弗琉盖尔向AIKA就梅特罗诺姆一事道谢。正是因为AIKA的举动，才使得梅特罗诺姆的心灵得到了拯救。

来到2010年的“网络废弃区”，似乎因为数据空间不稳定的关系，凯特的石像通过空间裂缝落到了某个迷宫区域。当真是好事多磨，一行人赶到该迷宫深处找到凯

特的石像，弗琉盖尔向其发射了解咒弹。不过因为凯特中了两次石化弹，数据的损坏比较严重，复原也比其他人更花时间，于是大家决定先行返回2020年。

回程途中，航时舰竟然受到了“三爪痕”的袭击！原来三爪痕真正的名称为“葬炎的骑士”，是阿乌拉以凯特为原型制造出来的保护自己的使徒。随着阿乌拉被洗脑，葬炎骑士也开始前来消灭将会对阿乌拉造成威胁的时尾。危急时刻，弗琉盖尔前往航时舰外层拒敌。虽然阻止了三葬炎骑士继续破坏船体，但他们用两人拖住弗琉盖尔，另外一人破坏了航时舰的引擎。无法继续航行，船体迫降在了时空的缝隙中，而着陆地点则是“古战场遗迹”。

弗琉盖尔在迫降中不知所踪，而时尾一边要保护AIKA，一边要面对三葬炎骑士的进攻。在这个绝体绝命的危机之中，勇者凯特终于登场！有了凯特的帮助，两人彻底击败了葬炎骑士。此刻弗琉盖尔也回来了，见到凯特后，似乎有些难以启齿。倒是凯特先向弗琉盖尔伸出了橄榄枝。“黄昏骑士团”与“希库扎鲁”此刻终于完全携手，准备共同对抗世界的危机。

2020年《.hack//Link》第13话

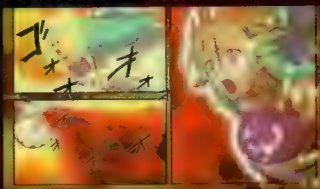
破壳而出的阿乌拉已经作为“终焉的女王”觉醒了，之后开始吸收周围的数据变得庞大起来。“不灭的黄昏”已经造成了世界上100多人失踪，世间的动摇也越来越大。事态一方面不断恶化，而却找不到解决的方法。此刻彩花提议制作“洗脑病毒”的疫苗，解析时尾的数据应该就能办到。而时尾的数据早已被“希库扎鲁”解析过一次，这样应该就可以在短时间内做出疫苗了！

为了准备决战，航时舰也需要彻底的检修一番。于是时尾先到广场待机。跟伙伴们闲谈之后，时尾与彩花和AIKA再次定下了战后一起

出去吃饭的约定。

现在已经刻不容缓，必须将疫苗尽快注射到阿乌拉身上。但是阿乌拉在“阿卡夏之盘”顶部制造了一个数百米的虚无空间，在没有任何遮蔽物的情况下冒然靠近就等于送死。因此需要派遣一只部队，从“阿卡夏之盘”的地面路径突入，吸引阿乌拉的注意力。趁这段时间，航时舰悄悄靠近阿乌拉身边，然后大家再转移到航时舰上进行作战。靠近阿乌拉后，发射时尾手中武器上的齿轮，就能给阿乌拉注射疫苗了。不过时间紧迫，赶制出来的疫苗只有一发，所以一定要慎重。

拉毫不留情地对AIKA展开了攻击，但是这绝对不能够阻挡已经承载着太多回忆的AIKA的觉悟！



“彩花……时尾……再给我一点勇气！”

AIKA的身体在触碰到阿乌拉之前，就化成了破片，飘荡在无垠的空间之中……但是她紧紧抱在胸前的玩偶破开后，一些七彩的碎片，触碰到了阿乌拉的额头……

浓密的荆棘丛林中，一位幼

小的少女茫然地徘徊着，找不到出口。

然后公主出现了。

然后，她们一起走出了丛林。

刚才逐渐消亡的同伴，也一个个重新回到了这里。而阿乌拉一言不发，随即消失。接着“阿卡夏之盘”开始崩坏。一切都发生得那么突然，大家只得立刻回到航时舰上，火速离开此地。

小贴士

●最终战前要选择3名同伴镇守航时舰上的三个地点，这三名同伴将无法参加对阿乌拉第一阶段的战斗，把亲密度高的角色预先留下来吧。

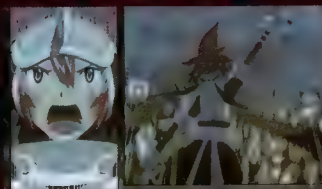
2020年《.hack//Link》第14话

接下来就是决战了。出发前，大家都集中在广场上，等着时尾的号令。要是没有时尾，大家就无法顺利地集中在这里。时尾也决意与这些无可替代的伙伴们一起，取回世界的和平！

“齿轮作战开始！”

首先时尾带领着地面部队突入了“阿卡夏之盘”。收到阿乌拉的影响，“阿卡夏之盘”的环境也有了巨大的变化，看来时间确实非常紧迫。众人一路攀登到顶层，成功

地吸引了阿乌拉的注意力，使得航时舰顺利来到了阿乌拉身边。时尾尝试与阿乌拉进行交谈，但发现阿乌拉已经彻底被洗脑，时尾的话根本无法传达到她的内心，看来只有使用疫苗这一条路可走了。



2020年《.hack//Link》第15话

众人登上航时舰，到目前为止作战都进行得非常顺利。接下来就要让航时舰更加接近阿乌拉，与其战斗后使阿乌拉虚弱下来，趁机向阿乌拉的“核心”——也就是心脏部位发射疫苗。虽然阿乌拉不断使用各种攻击来阻挠航时舰的前进，但在时尾的同伴们的努力下，航时舰还是顺利来到了阿乌拉的身边。在大量消耗阿乌拉的气力之后，阿乌拉也决定彻底摧毁航时舰，不再使用远程攻击而是亲自来到他们的前面。不过对于时尾他们来说，这正是注射疫苗的绝好机会。再次削弱阿乌拉的气力之后，趁着阿乌拉虚弱的一瞬，时尾将承载疫苗的齿轮击向了阿乌拉的心脏部位。

然而希望总是容易转变成绝望的……射向核心的疫苗并没有发挥作用！愤怒的阿乌拉将时尾的同

伴们一个一个都强制进行了数据解体！司、驰尾、弗琉盖尔，最后连凯特也逃脱不了消亡的命运。大家都消失了，现在只留下了时尾、彩花与AIKA。对于阿乌拉自我中心并卷入周围同伴的暴行，彩花无法忍受，可又无计可施。此时，AIKA站了出来。

“没关系的……我会让阿乌拉想起来的……我现在终于明白自己生存的意义了。再见了，我的勇者。”

此刻时尾终于彻底回想起来！原来AIKA就是时尾以前在另一款网络游戏中遇到过的公主NPC！就是因为想要再一次见到AIKA当时的笑容，所以时尾才憧憬着成为勇者！然而就在此刻，AIKA却要与他永远分别了……

抱着时尾送给她的玩偶，AIKA无畏地朝着阿乌拉奔去。阿乌

拉在他们脱出之际，所有在游戏中的的人都看到了“阿卡夏之盘”处升起了一道光柱。一位公主牵着一位少女的手，不断在光柱中上升……

结果脱出之后，时尾立刻发起了高烧倒下。等到几天后醒来之际，弗琉盖尔告诉了他事件的结果，进入电脑世界的人们都回到了正常的生活之中。而那个时候，AIKA最珍惜的玩偶中汇集了AIKA的感情，形成了AIKA的一部分。触碰到阿乌拉以后，发挥“AIDA”的特性，将阿乌拉的深层意识唤醒，将其从咒缚中解放了出来。弗琉盖尔安慰时尾道，AIKA通过与时尾的相遇，终于肯定了自我的价值，找到了自己生存的意义。这才是最难得可贵的。尽管时尾还未能释怀，弗琉盖尔还是继续告诉时尾下一个消息：天城博士的妹妹彩花委托弗琉盖尔将时尾送还现实世界后，多多照看他。而彩花本人已经不再准备再和时尾见面了，只留下一句传言：对不起。

在这之后，时尾回到了现实世界中。而彩花再也没有出现在学校，大概又转学去哪里去了吧。“不灭的黄昏”因为实际受害人数仅仅在100人左右，意外地并没有造成太大的影响，CC社也仅仅以处理网络故障的手法就平息了骚乱。所以大部分人都没有注意到，这个曾经濒临灭亡的世界，靠着一名少女的自我牺牲，而得到了救赎这个事实。但是时尾绝对不会忘记，与AIKA一起度过的那些日子，都将永远留在他的心中。所以，即使是为了AIKA，也不能沉沦下去。现在，时尾应该做的是……

在深山中的一所医院病房中，彩花正在看护他的哥哥。在网络中消散

的只是丈太郎的精神，而肉体还没有死亡。彩花依然坚信着哥哥醒来的那一天。此时响起了敲门声，彩花开门以后，出现在她面前的，竟然是抱着一束鲜花前来探病的时尾。

来到医院的楼顶，时尾问彩花为什么要不辞而别。原来在彩花斥责阿乌拉的时候，也意识到自己的错误。为了救助哥哥，将时尾卷入了这场浩劫，给全世界的人都带来了麻烦，最后甚至还害死了AIKA。这样差劲的人怎么还有脸面继续出现在时尾面前呢？因此彩花选择了逃离，忘记一切，逃离了时尾。这样对时尾来说，应该也是好事吧。

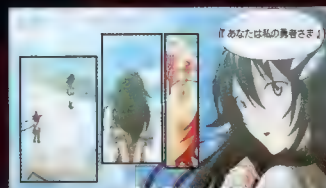
“怎么可能忘得掉啊！我是绝对不会忘记的！从屋顶开始的冒险……与同伴们的相遇……与AIKA和彩花的交流……当然不止是开心的事，也有不少悲伤的事，但正因为有这些经历，我以后才能鼓起勇气面对任何困难啊！齿轮单单一个是不会转动的……所以不要再一个人伤心！不要再一个人远离大家！别忘了还有我在啊！彩花！”

时尾的告白，终于让彩花忧郁的心放晴。

“真的变成AIKA所说的那样了呢……时尾，你就是我的勇者。”

两人的手握在了一起。此刻，天空也闪过一串七彩的光辉，这一定是AIKA在祝福着她们吧。

“谢谢你。我的勇者。”



東京鬼校師

TOKYO MONO HARA SHI

鴉乃杜学園奇譚

本作是一款剧情文字量庞大的迷宫类RPG，在主线中穿插大量事件，迷宫设计得美观精巧，耐玩程度很高。然而这款游戏要想讨NPC喜欢并不是件容易的事情，虽略显繁琐，这里还是将流程中所有影响好感度提高的选项做了一个不完全罗列（不完全是指选择方法不惟一），希望能对大家的攻关过程有所帮助。

RPG

东京鬼校师 鴉乃杜学園奇譚

东京鬼校师 鴉乃杜学園奇譚

上手

指南

文字部分要点

感情选择

每一章里，文字部分由午前固定剧情、午休自由活动、午后固定剧情和午后自由活动4个大时段组成，每一话迷宫完结后也会有一小段剧情。任何一个时段都会

不定点地出现要求玩家从“喜、爱、友、燃、嫌、怒、困、悲”八种感情中选择其一对应的

情况，选择感情需要使用十字键操作。一直按住方向键可让感情逐步增强，放开按键后决定感情的位置。另外如果在感情选择画面下不按任何方向，按START键则无视对方对话，不作出任何反应。各角色感情的累积会影响到道具的获得、角色的加入乃至贵重道具花札的获得，这些在攻略流程中都会有详细介绍，请各位玩家仔细查阅。

自由活动

自由活动时可前往鴉乃杜学园1F的食堂、カレー屋和玩具屋三个地点购买道具。每一话都有两次自由活动机会，分别是午休时间和下午时间。自由移动时按×键可以退回到上一级地图，按圆圈进入下一级地图。当地点到达最下级时，按△键对该地探索可获得道具，不过每个地点在每次自由行动中只能获得一次道具（如果在自由行动时进

出过一次迷宫，那么搜索的道具可再度刷新）。当某场所在缩略地图上标有人像时，表示主角可前往该场所与角色对话，内容选择得当可提升好感度，有时更能获得道具。



玩具屋购买道具一览

| 名称 | 分类 | 价格 | 出售时期 |
|----------|------|---------|------|
| 全身タイツ | 防具 | 20,000 | 1话 |
| 野球グローブ | 防具 | 68,000 | 5话 |
| ネックレス | 防具 | 57,750 | 8话 |
| バドミントン柱 | 近接武器 | 57,750 | 8话 |
| バット | 近接武器 | 30,000 | 4话 |
| ダルマのかぶり物 | 防具 | 34,000 | 5话 |
| ダッフルコート | 防具 | 105,000 | 7话 |
| スニーカー | 防具 | 34,000 | 5话 |
| スープ | 食品 | 1,800 | 7话 |
| 米 | 食品 | 700 | 2话 |
| 油 | 食品 | 700 | 3话 |
| 砂糖 | 食品 | 220 | 2话 |
| 小麦粉 | 食品 | 420 | 1话 |
| 重曹 | 素材 | 500 | 3话 |
| トマト | 食品 | 700 | 2话 |
| 酢 | 食品 | 840 | 4话 |
| 烧夷剂 | 医疗品 | 3,500 | 4话 |
| 謎のCD | 家具 | 3,000 | 1话 |
| 手編みのセーター | 防具 | 25,000 | 7话 |
| ヘアバンド | 防具 | 20,000 | 5话 |
| うちわ | 近接武器 | 50,000 | 7话 |
| カメラ | 近接武器 | 15,000 | 2话 |
| マフラー | 防具 | 22,500 | 6话 |
| カッパ | 防具 | 22,500 | 6话 |
| 螢草 | 食品 | 350,000 | 7话 |
| 螢石 | 调查素材 | 330,000 | 7话 |

玩具屋购买道具一览

| 名称 | 分类 | 价格 | 出售时期 |
|----------|------|---------|------|
| ダーツセット | 射击武器 | 34,000 | 6话 |
| サッカーボール | 素材 | 500 | 1话 |
| ヨーヨー | 近接武器 | 15,000 | 4话 |
| クラブ | 近接武器 | 34,000 | 5话 |
| 縄跳び | 近接武器 | 38,250 | 6话 |
| ビコビコハンマー | 近接武器 | 20,000 | 1话 |
| ギター | 近接武器 | 68,000 | 5话 |
| 捕手マスク | 防具 | 52,500 | 5话 |
| ジャイアントクマ | 近接武器 | 76,500 | 6话 |
| ペーゴマ | 射击武器 | 10,000 | 3话 |
| 弓道弓 | 射击武器 | 105,000 | 7话 |
| ダンベル | 近接武器 | 52,500 | 7话 |
| シンバルモンキー | 近接武器 | 38,250 | 6话 |
| ボードマーカー | 近接武器 | 2,000 | 1话 |
| けん玉 | 近接武器 | 68,000 | 5话 |
| ユアガン | 射击武器 | 30,000 | 4话 |
| 呪いのカード | 花札 | 200,000 | 3话 |

特别委托

委托数量很少，委托人也只有两个。随着主角成绩单上“外国语”数值的提高以及不断完成委托，主顾会越来越多。相对于同一主顾来说，每完成一次该人的任务，其对玩家的信赖度就会有1点增长，信赖度最多增长到20。部分花札必须完成特定主顾在信赖度20时的特别委托才能获得。

玩家在领取任务后，开始往往会不知道如何完成。因为任务介绍上说的基本是“黑话”，可通过查阅下表来得知究竟需要去干什么。大体上，每个任务的暗号分为“地点”、“对象”和“行为”三个部分。

食堂购买道具一览

| 名称 | 分类 | 价格 | 出售时期 |
|---------|------|---------|------|
| 水着 | 防具 | 52,500 | 7话 |
| ベルト | 防具 | 3,000 | 2话 |
| 弓道衣 | 防具 | 115,500 | 8话 |
| ベスト | 防具 | 57,750 | 8话 |
| スカーフ | 防具 | 10,000 | 1话 |
| 短ラン | 防具 | 63,000 | 8话 |
| あんこ玉 | 食品 | 340 | 1话 |
| コロッケパン | 食品 | 600 | 1话 |
| カレーパン | 食品 | 750 | 1话 |
| サンドイッチ | 食品 | 320 | 1话 |
| 寒天 | 食品 | 380 | 7话 |
| ケチャップ | 食品 | 420 | 1话 |
| ソース | 食品 | 420 | 1话 |
| うまい棒 | 食品 | 370 | 6话 |
| 赤ウインナー | 食品 | 980 | 3话 |
| ヨーグル | 食品 | 340 | 4话 |
| ピザパン | 食品 | 550 | 1话 |
| レトルトカレー | 食品 | 1,900 | 1话 |
| 指揮棒 | 近接武器 | 20,000 | 3话 |
| スポーツタオル | 防具 | 20,000 | 5话 |
| ビニル傘 | 近接武器 | 20,000 | 5话 |
| 30センチ定規 | 近接武器 | 22,500 | 4话 |
| モップ | 近接武器 | 15,000 | 2话 |
| 白衣 | 防具 | 50,000 | 7话 |
| リコーダー | 近接武器 | 27,500 | 4话 |

前往喫茶店能经由涩川店长介绍主顾，完成各种委托，也就是支线任务了。本作中打倒敌人是不会获得金钱的，依靠探索出来的道具卖钱也基本没有赚头，所以想要挣钱买装备主要靠完成特别委托。初期玩家能够接到的

地点

| 提示内容 | 地点 | 地区 |
|---------|--------|----------|
| 二対の石碑 | 狩猪の間 | 秋の洞・第一阶层 |
| 遗迹の壁穴 | 遗迹の間 | (第一话可进入) |
| 貝の眠る地 | 貝冢の間 | |
| 稻茂る水辺 | 幸土の間 | 秋の洞・第二阶层 |
| 四方国の戦場 | 大乱の間 | (第二话可进入) |
| 引き水の池 | 引水の間 | |
| 高床の集落 | 收获の間 | |
| 雨夜の祭壇 | 祈雨の間 | 秋の洞・第三阶层 |
| 新羅の地 | 新羅の間 | (第三话可进入) |
| 占術の間 | 卜占の間 | |
| 五重塔の箱庭 | 飞鸟の間 | 春の洞・第一阶层 |
| 大流の湖畔 | 不破の間 | (第四话可进入) |
| 遺唐の港 | 律の間 | 春の洞・第二阶层 |
| 長屋王の邸宅 | 長屋王の間 | (第四话可进入) |
| 俳壇の間 | 排斥の間 | 春の洞・第三阶层 |
| 一本櫻の通り道 | 阿久利川の間 | (第五话可进入) |
| 焼けた朱門 | 应天の間 | |
| 出羽の迷路 | 出羽国の間 | 春の洞・第四阶层 |
| 黒き川の岸辺 | 墨俣川の間 | (第六话可进入) |
| 四つ川飛びの谷 | 以仁王の間 | |
| 雪深き渡の間 | 判官の間 | 冬の洞・第一阶层 |
| 五条の大橋 | 大橋の間 | (第六话可进入) |
| 桐建つ浅瀬 | 东洞の間 | |
| 八艘飛びの地 | 塩ノ浦の間 | |
| 深き洞の湖畔 | 敗将の間 | 冬の洞・第二阶层 |
| 急流の难所 | 手取川の間 | (第七话可进入) |
| 城前の大広間 | 比兴の間 | 冬の洞・第三阶层 |
| | | (第八话可进入) |
| 大梵钟の間 | 梵钟の間 | 夏の洞・第一阶层 |
| 殉教の断崖 | 信徒の間 | (第八话可进入) |
| 鬼火の鍛冶場 | 叛骨の間 | |

対象

| 提示内容 | 花札 |
|---------|----------|
| 赤き花咲く札 | 櫻、萩、梅、牡丹 |
| 青き花咲く札 | 菖蒲、藤、桐 |
| 等しき花の札 | 同种花的花札 |
| 天に星映る札 | 藤に時鳥 |
| 鳥がさえずる札 | 柳に燕 |
| 短冊舞し札 | 画着短冊的花札 |
| 詩を読み合う札 | 画着赤短冊的花札 |
| 光まといし札 | 光札 |
| 春ときさやく札 | 春属性花札 |
| 秋と実りし札 | 秋属性花札 |
| 冬とかじかむ札 | 冬属性花札 |
| 神札を揃えしは | 柳に燕、藤に杜鹃 |

行為

| 提示内容 | 行動 |
|----------|------------------|
| 影より襲られん | 从背后攻击并打倒 |
| 助太刀に倒されん | 使用同伴技能打倒 |
| 泣き所を点かれん | 攻击敌方弱点将其打倒 |
| 凶刃に倒れん | 用剑打倒 |
| 凶弾に倒れん | 用射击武器打倒 |
| 秘眼に魅入られん | 使用秘法眼的同时打倒敌人 |
| 一击にひれ伏さん | 秒杀 |
| 花に散らん | 用配置的花札打倒 |
| 花飾りて討たれん | 用春属性花札强化武器后将敌人击倒 |
| 冬気に消え往かん | 用冬属性花札强化武器后将敌人击倒 |
| 夏気に燃え尽さん | 用夏属性花札强化武器后将敌人击倒 |
| 木器に倒れん | 用木制武器打倒敌人 |
| 鉄器に倒れん | 用铁制武器打倒敌人 |
| 魂を抜かれん | 使用照相机打倒敌人 |
| 打線が火を噴かん | 使用球棒打倒敌人 |
| 矢に射抜かれん | 用弓箭系武器击破 |

儀式系

| 提示内容 | 行動 |
|---------|--------------|
| 陽の順を巡らん | 从东方开始顺时针转向 |
| 鞘に納めん | 从拔刀变为收刀状态 |
| 頭を垂れん | 持有射击武器时将准星向下 |
| 天を仰がん | 持有射击武器时将准星向上 |

| | |
|----------|-------------|
| 豆を九つ撒かん | 射击武器发射9次 |
| 南風を被らん | 面向南方 |
| 日沈むを拜まん | 从东转向西 |
| 矢を立てん | 发射弓箭系武器 |
| 北辰を見いださん | 面向北方 |
| 日出ずる拜まん | 面向东方 |
| 武具を構えん | 拔刀 |
| 开眼せん | 使用秘法眼 |
| 飛び立たん | 跳跃 |
| 駆け入らん | 使用×键冲刺 |
| 駄菓子を食べらん | 使用“うまい棒”等零食 |
| 御神水を飲まん | 使用“水” |

陣型系

面向北方将花札配置成提示图案即可。

| | | | | |
|----|--------|----------|----------|----|
| 16 | 藤に時鳥 | 特制呼び子 | 青叶の笛 | 大剣 |
| 17 | 菖蒲の肩・一 | ブーメラン | 風魔手里剣 | 銃 |
| 18 | 菖蒲の肩・二 | デニスラケット | 吳鉤 | 长剑 |
| 19 | 菖蒲に赤短 | モップ | 薙刀 | 槍 |
| 20 | 菖蒲に八橋 | ダーツセット | 簪上劔 | 銃 |
| 21 | 牡丹の肩・一 | ダンベル | 独鈷杵 | 拳套 |
| 22 | 牡丹の肩・二 | デッキブラシ | 方天戟 | 槍 |
| 23 | 牡丹に青短 | 孔雀の扇 | 芭蕉扇 | 大剣 |
| 24 | 牡丹に蝶 | ジャイアントクマ | 金剛力士像 | 大剣 |
| 25 | 萩の肩・一 | SM本 | 出陣の采配 | - |
| 26 | 萩の肩・二 | リコーダー | 片手剣 | 长剑 |
| 27 | 萩に赤短 | シャープペンシル | 獅子王 | 长剑 |
| 28 | 萩に猪 | トンカチ | 打ち出の小唄 | 拳套 |
| 29 | 芒の肩・一 | ベゴマ | 日月火火 | 短刀 |
| 30 | 芒の肩・二 | 指揮棒 | 连接棍 | 槍 |
| 31 | 芒に雁 | 吹き矢 | 開国の銃 | 銃 |
| 32 | 芒に月 | 望遠鏡 | 石火矢 | 銃 |
| 33 | 菊の肩・一 | カメラ | 菊輪灯 | 大剣 |
| 34 | 菊の肩・二 | 櫛の枝 | 战斧 | 短刀 |
| 35 | 菊に青短 | 手鏡 | 净玻璃鏡 | 銃 |
| 36 | 菊に杯 | パチンコ | 簪 | 銃 |
| 37 | 紅葉の肩・一 | 年季の入った包丁 | 小鳥丸 | - |
| 38 | 紅葉の肩・二 | 木刀 | 大般若光光 | 长剑 |
| 39 | 紅葉に青短 | 縄跳び | 流星錘 | 槍 |
| 40 | 紅葉に鹿 | 宝珠鈴 | 弁天梵钟 | 大剣 |
| 41 | 鬼手に太鼓 | シンバルモンキー | 天神笔 | 短刀 |
| 42 | 柳に赤短 | 水鉄砲 | 伊波礼贈古命の弓 | 銃 |
| 43 | 柳に燕 | 竹とんぼ | 宇宙神の輪 | 长剑 |
| 44 | 柳に雨 | けん玉 | 鎖鏈 | 长剑 |
| 45 | 桐に製造印 | 物干しざお | 长卷 | 长剑 |
| 46 | 桐の肩・一 | 最強のカレー鍋 | 鎖玉 | 大剣 |
| 47 | 桐の肩・二 | 射的ライフル | 施条銃 | 銃 |
| 48 | 桐に鳳凰 | クラブ | 天业云劍 | 长剑 |
| - | 白札 | 形见の指輪 | 天照光 | - |

特殊防具強化

| 番号 | 名称 | 強化前防具 | 強化后防具 |
|----|---------|----------|----------|
| 1 | 松の肩・一 | ダブルコート | 五色乱星阵羽织 |
| 2 | 松の肩・二 | 野球ユニフォーム | 八艘飛びの鎧 |
| 3 | 松にあかよろし | スポーツタオル | 天女の羽衣 |
| 4 | 松に鶴 | 神乐面 | 咆哮之字斯能神冠 |
| 5 | 梅の肩・一 | ケンカカン | 膝丸 |
| 6 | 梅の肩・二 | 柔道着 | 圣の衣 |
| 7 | 梅にあかよろし | ダルマのかぶり物 | 金钟行者の法衣 |
| 8 | 梅に雪 | 捕手マスク | 面具 |
| 9 | 櫻の肩・一 | パレッタ | 汤津津间袴 |
| 10 | 櫻の肩・二 | 腕時計 | 避来矢 |
| 11 | 櫻にみよしの | ベスト | 浦島太郎の蓑 |
| 12 | 櫻に幕 | 手編みのセーター | 锁帷子 |
| 13 | 藤の肩・一 | 弓掛け | 高柄 |
| 14 | 藤の肩・二 | カーテン | 混天綾 |
| 15 | 藤に赤短 | 水着 | 建礼神命の衣 |
| 16 | 藤に時鳥 | 手編みの腹巻 | 腰裳 |
| 17 | 菖蒲の肩・一 | サインボール | 海老笼手 |
| 18 | 菖蒲の肩・二 | スカーフ | 蛇比礼 |
| 19 | 菖蒲に赤短 | 鴉乃杜女子制服 | 神衣 |
| 20 | 菖蒲に八橋 | 気合いバンダナ | 星甲 |
| 21 | 牡丹の肩・一 | 鴉乃杜男子制服 | 金锁甲 |
| 22 | 牡丹の肩・二 | 手袋 | 鞘 |
| 23 | 牡丹に青短 | ウイッグ | 发华 |
| 24 | 牡丹に蝶 | マフラー | 蛙袈裟 |
| 25 | 萩の肩・一 | ジャージ | 膚皮 |
| 26 | 萩の肩・二 | 白衣 | 袈 |
| 27 | 萩に赤短 | ブレザー | 桶元 |
| 28 | 萩に猪 | 野球帽 | 遠訪法性の兜 |
| 29 | 芒の肩・一 | ヘルメット | 星兜 |
| 30 | 芒の肩・二 | セーラー服 | 生絹 |
| 31 | 芒に雁 | レインコート | 烦神の衣 |
| 32 | 芒に月 | 制帽 | 阵笠 |
| 33 | 菊の肩・一 | カッパ | 美豆良 |
| 34 | 菊の肩・二 | 野球拳套 | 蹴沙门笏手 |
| 35 | 菊に青短 | ベルト | 道之长乳齿神の帯 |
| 36 | 菊に杯 | 全身タイツ | 愛の字云前立兜 |
| 37 | 紅葉の肩・一 | 団員バッジ | 天之日影の櫛 |
| 38 | 紅葉の肩・二 | 魔女の人形 | 神功皇后の二重织 |
| 39 | 紅葉に青短 | 鍋のフタ | 圆形铜器付盾 |
| 40 | 紅葉に鹿 | カイロ | 火鼠の皮衣 |
| 41 | 鬼手に太鼓 | 剣道具 | 八龙 |
| 42 | 柳に赤短 | ヘアバンド | 纏 |
| 43 | 柳に燕 | 木彫りの犬 | 佩楯 |
| 44 | 柳に雨 | 狐の前掛け | 飯纲权现前立兜 |
| 45 | 桐に製造印 | 弓道衣 | 葛の衣 |
| 46 | 桐の肩・一 | ネックレス | 玉の御統 |
| 47 | 桐の肩・二 | 短ラン | 短甲 |
| 48 | 桐に鳳凰 | スニーカー | 一本下駄 |

装备強化

花札除了可以配置在地面上发挥特别功效外，使用菜单中的“札强化”还可以让花札与装备合并。花札对装备的加成效果可直接查看，按□键可以从武器加成效果

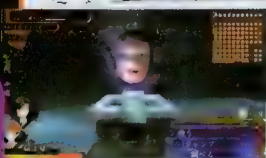
防具加成效果之间切换。除了普通的强化外，特定花札加上特定装备组合，可以让装备的种类发生根本性的变化。

特殊武器强化

| 番号 | 名称 | 強化前武器 | 強化后武器 | 种类 |
|----|---------|----------|----------|----|
| 1 | 松の肩・一 | ピコピコハンマー | 玄翁 | 拳套 |
| 2 | 松の肩・二 | バット | 金碎棒 | 大剣 |
| 3 | 松にあかよろし | 弓道弓 | 天の鹿儿弓 | 銃 |
| 4 | 松に鶴 | 世界地図 | 日本号 | 槍 |
| 5 | 梅の肩・一 | 30センチ定規 | 黒漆太刀 | 长剑 |
| 6 | 梅の肩・二 | 竹刀 | 童子切安綱 | 长剑 |
| 7 | 梅にあかよろし | Gグローブ | 霞の笏手 | 拳套 |
| 8 | 梅に雪 | ギター | 雙龍素襖五弦琵琶 | 大剣 |
| 9 | 櫻の肩・一 | エアガン | 种子岛銃 | 銃 |
| 10 | 櫻の肩・二 | 特注カードケース | 军配团扇 | 大剣 |
| 11 | 櫻にみよしの | うちわ | 皆紅の扇 | 大剣 |
| 12 | 櫻に幕 | ビニル傘 | 阿島傘 | 槍 |
| 13 | 藤の肩・一 | ボードマーカ | 蟬鈴切 | 槍 |
| 14 | 藤の肩・二 | ヨーヨー | 微尘 | 槍 |
| 15 | 藤に赤短 | バドミントン柱 | 伊都之尾羽张 | 长剑 |

迷宫

基本操作



迷宫为3D主视点，十字键的上下左右分别对应前进、转头、左转90度和右转90度。PSP的4个功能键中，除了×键用以退出菜单、予以否定操作外，○、△、□三个键的功能分别与屏幕右下角操作面板上的功能相对应。操作面板共有红、绿、蓝三块，按R键可切换面板。

红色面板(攻击相关)

○、△、□根据主角装备的三种武器分别对应三种攻击，在遭遇敌人时，每次攻击均要消耗一定的AP。平时空挥武器是不会有消耗的。

绿色面板(法术相关)

○：在地面配置花札，不消耗AP。
△：开启秘法眼，能够发现隐藏门、隐藏地板、隐形的敌人。
□：使用同伴技能，不消耗AP，无法在非战斗时使用。

蓝色面板(行动相关)

○：使用，在靠近特定设施时才有效果。
△：跳跃，跳跃的距离随着主角“体育”数值的提高而增长，最长可达到5倍。
□：调查。

敌方的掉落道具

注意本作中敌方的掉落道具是不会自动获得的。在打倒敌人后，主角需要前往记录点，调查记录点后用方向键选到“封具の器”一项才能取出。每次在BOSS房前的记录点都不要忘记。

AP消耗

战斗时除了秘法眼、配置花札、札强化和使用同伴技能外，其他所有行动都会消耗一定的AP。每次敌我双方各结束一次回合，AP就能恢复到全满。

封札系统

主角在一回合内打倒的敌人越多，封札数就会提高，此时会带来三个效果：1. 秘法眼槽回复、2. 回

复AP、3. 提升该回合内主角的攻击力。

消耗AP的行动

| 行动 | 消耗AP值 | 行动 | 消耗AP值 |
|----|-----------|------|-------|
| 攻击 | 根据武器有所差别 | 跳跃 | 40AP |
| 移动 | 5AP 移动一步 | 使用道具 | 10AP |
| 转向 | 5AP 转动90度 | 变更装备 | 30AP |
| | | 攀登梯子 | 10AP |
| | | 开门 | 35AP |
| | | 调查 | 5AP |

回复AP的手段

1. 进行到下一回合。
2. 使用AP回复道具。
3. 当玩家在一回合内击倒的敌人数量≥3个时，每次打倒一个敌人都可获得一定AP。

近战和远战

近战距离较短，但可一次攻击多个目标，攻击力相对比较高，但消耗的AP也较多；远战距离长，每次只能攻击一个目标，优势是可以瞄准

敌方弱点有针对性地给予打击。远战武器都有弹数限制，子弹打完后需要消耗AP重新上弹，因此远程武器的弹数和装填AP都是重要参数。

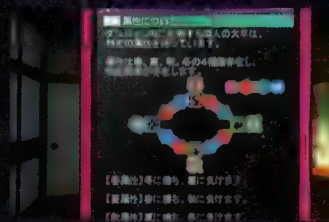
敌人的弱点

敌人的HP槽由橙色和绿色的两个半圆组成。绿色表示通常生命值，在不攻击其弱点时消耗该槽，攻击弱点时可直接对橙色的弱点HP造成伤害，弱点HP一般较少，可较快地击倒敌人。



敌人的属性

敌人的属性有春夏秋冬四种，我方也可以用花札给武器附加属性，以克制的属性能对敌人更有效地打击，四属性的克制关系为“春<夏<秋<冬<春”。



状态异常和属性异常

在受到敌人的攻击或中了地面的陷阱时，会有一定的几率陷入状态异常或属性异常状态，这两种异常状态是彼此独立的。

状态异常

| | |
|-----|--------------------------|
| 封咒 | 强化武器的花札和配置的花札都强制解除 |
| 骨折 | 最大AP减少到1/5 |
| 擒挫 | 最大AP减少到1/2，连续中两次后恶化为骨折状态 |
| 麻痹 | 无法攻击 |
| 睡眠 | 在被攻击前无法行动 |
| 目盲 | 无法看到敌人 |
| 恶寒 | 攻击范围仅有前方一格，射击武器的准星发生偏差 |
| 吐き气 | 无法使用食用系道具 |
| 头痛 | 所有学科的数值都降到0 |

属性异常

| | |
|----|-----------------------|
| 风咒 | 防具变为春属性(受到夏属性伤害增加10%) |
| 炎咒 | 防具变为夏属性(受到秋属性伤害增加10%) |
| 土咒 | 防具变为秋属性(受到冬属性伤害增加10%) |
| 冰咒 | 防具变为冬属性(受到春属性伤害增加10%) |

札配置

本作最为重要的花札系统，玩家可在战斗中把花札配置在迷宫的地面上，形成多种辅助效果。在对某些BOSS的高难度战斗中，不使用花札基本是无法获胜的。

冬札

| 编号 | 名称 | 获得方法 | 消费量 | 对象 | 持续 | 效果 |
|----|---------|----------------------|-----|----|-----|--------------------------------|
| 1 | 松の屑・一 | 宝物：【冬の洞・第二阶层】“略取の間” | 40 | 敌 | 2回合 | 对进入范围的敌人给予冬50%中伤害。发动时连动发动松の屑・二 |
| 2 | 松の屑・二 | 宝物：【秋の洞・第一阶层】“游动の間” | 30 | 敌 | 2回合 | 对进入范围的敌人给予冬50%伤害。 |
| 3 | 松にあかよろし | 第六话 | 100 | 敌 | 2回合 | 让进入范围的敌人向我方靠近一格，并造成冬50%中伤害 |
| 4 | 松に鶴 | 第七话 | 250 | 自己 | 1回合 | 自己在范围内时所有射击攻击都能攻击到敌方弱点 |
| 5 | 梅の屑・一 | 宝物：【冬の洞・第一阶层】“坛ノ浦の間” | 40 | 自己 | 3回合 | 在范围内击倒敌人获得经验值+50% |
| 6 | 梅の屑・二 | 宝物：【夏の洞・第三阶层】“脱亚の間” | 60 | 自己 | 3回合 | 在范围内击倒敌人时100%能获得道具 |
| 7 | 梅にあかよろし | 第六话 | 100 | 敌 | 2回合 | 进入范围的敌人无法移动 |
| 8 | 梅に鶴 | 最终话 | 170 | 自己 | 1回合 | 自己在范围内时所有武器的攻击射程变为两格 |

春札

| 编号 | 名称 | 获得方法 | 消费量 | 对象 | 持续 | 效果 |
|----|--------|-----------------------|-----|----|-----|---|
| 9 | 櫻の屑・一 | 宝物：【春の洞・第一阶层】“飞鸟の間” | 40 | 自己 | 3回合 | 在范围内不受敌人异常状态攻击的影响。与此范围连接的其他花札的范围也获得同样效果 |
| 10 | 櫻の屑・二 | 特别委托【帝都防卫军信赖度20】 | 60 | 自己 | 3回合 | 在范围内可无消耗使用秘法眼，与此范围连接的其他花札的范围也获得同样效果 |
| 11 | 櫻にみよしの | 第七话在午后的歌舞伎街从“嘉门秀雄”处获得 | 100 | 敌 | 2回合 | 回合结束时，范围内每有一个敌人存在，我方全能力增加10% |
| 12 | 櫻に幕 | 第九话 | 250 | 自己 | 1回合 | 当范围内配置了其他花札时，如果秘法眼的消费量在100以上，那么消耗量减少40% |

| | | | | | | |
|----|------------|---|-----|----------|-----|--------------------------------|
| 13 | 藤の肩・一 | 宝物：【春の洞・第二 阶层】“令の间” | 40 | 自己 | 2回合 | 在范围内时装备品的属性补 正上升20% |
| 14 | 藤の肩・二 | 宝物：【秋の洞・第三 阶层】“熊袭の間” (必须持有“高蒲の肩・ 一”和“梅の肩・一”) | 30 | 敌 | 3回合 | 进入范围的敌人变为无属性 |
| 15 | 藤に赤短 | 特别委托【凭物筋の少 年 信赖度20】 | 100 | 敌 | 3回合 | 用藤缠住进入范围的敌人让其无 法移动，但对飞行单位无效 |
| 16 | 藤に时鸟 | 第三话 | 75 | 敌 | 2回合 | 将范围内敌人的属性变为与 当前洞窟一致 |
| 17 | 高蒲の肩・ 一 | 宝物：【春の洞・第三 阶层】“平安の間” | 30 | 敌・ 自己 | 3回合 | 在范围内移动时消费 AP+30% |
| 18 | 高蒲の肩・ 二 | 宝物：【冬の洞・第一 阶层】“衣川の間” | 30 | 敌・ 自己 | 3回合 | 在范围内攻击时消费 AP+30% |
| 19 | 高蒲に赤短 | 特别委托【しががいの愛 猫家 信赖度20】 | 100 | 敌 | 3回合 | 进入范围内的敌人无法调转 方向 |
| 20 | 高蒲に八桥 | 第四话 | 80 | 敌 | 3回合 | 范围内的敌人进入冰咒状 态，无法反击我方 |

夏札

| 编号 | 名称 | 获得方法 | 消费量 | 对象 | 持续 | 效果 |
|----|------------|-----------------------------|-----|----|-----|---|
| 21 | 牡丹の肩・ 一 | 宝物：【夏の洞・第一 阶层】“问者の间” | 40 | 敌 | 1回 | 当临近的松の肩・一发动时，对 范围内的敌人造成50%中伤害 |
| 22 | 牡丹の肩・ 二 | 宝物：【春の洞・第一 阶层】“板盖の間” | 40 | 敌 | 1回 | 当临近的松の肩・二发动时，对 范围内的敌人造成50%中伤害 |
| 23 | 牡丹に青短 | 第五话在午后的2-2教 室从“宝方宽”处获得 | 100 | 敌 | 1回 | 对范围内的敌人造成50%中 伤害，与此范围连接的其他 花札的范围也获得相同效果 |
| 24 | 牡丹に蝶 | 第八话在午后的花园神社 从“アンジー・D”处获得 | 150 | 自己 | 1回合 | 吸引敌人攻击该札，受到3回 攻击后效果終了 |
| 25 | 萩の肩・一 | 宝物：【秋の洞・第一 阶层】“集落の間” | 20 | 敌 | 1回合 | 让进入范围的敌人向札面对的方向 吹飞两格，并造成50%小伤害 |
| 26 | 萩の肩・二 | 第五话探索食堂 | 30 | 敌 | 1回合 | 让进入范围的敌人向札面对的方向 吹飞两格，并造成50%小伤害 |
| 27 | 萩に赤短 | 特别委托【インディア ンの酋长 信赖度7】 | 100 | 敌 | 1回 | 敌方回合終了时，范围内的敌人 向札面对的方向吹飞四格 |
| 28 | 萩に猪 | 第九话 | 150 | 敌 | 1回合 | 当范围内的敌人超过3个时， 以札为中心吹飞四格，并造 成50%大伤害 |
| 29 | 芒の肩・一 | 宝物：【夏の洞・第二 阶层】“畏怖の間” | 40 | 敌 | 3回合 | 让范围内的敌人变成抛掷状态 |
| 30 | 芒の肩・二 | 特别委托【恐山のイタ コ 信赖度13】 | 30 | 敌 | 3回合 | 让范围内的敌人变成睡眠状态 |
| 31 | 芒に雁 | 第八话 | 150 | 敌 | 3回合 | 让范围内的敌人变成封印状态 |
| 32 | 芒に月 | 第九话 | 250 | 敌 | 1回 | 己方回合終了时，从天空降下巨大 陨石对范围内的所有敌人造成伤害 |

秋札

| 编号 | 名称 | 获得方法 | 消费量 | 对象 | 持续 | 效果 |
|----|------------|---|-----|----------|-----|-------------------------------------|
| 33 | 菊の肩・一 | 宝物：【春の洞・第二 阶层】“朱雀の間” | 40 | 自己 | 2回合 | 己方在范围内时，每个敌人连续攻 击的伤害以“10%×回合数”减少 |
| 34 | 菊の肩・二 | 宝物：【春の洞・第四 阶层】“国司の間” (必须持有“芒の肩・一”) | 30 | 自己 | 1回合 | 在范围内时，己方HP每减少 2%，攻击力就增加1% |
| 35 | 菊に青短 | 第二话 | 30 | 敌 | 1回 | 己方进入范围内时，范围内的敌 人以我方为中心向外吹飞一格 |
| 36 | 菊に杯 | 第一话 | 40 | 自己 | 3回合 | 范围内自己的攻击力和防御 力+30%，但变为恶心状态 |
| 37 | 紅葉の肩・ 一 | 宝物：【秋の洞・第二 阶层】“丰土の間” | 20 | 敌・ 自己 | 1回合 | 让进入范围内的所有单位向 北边被吹飞三格 |
| 38 | 紅葉の肩・ 二 | 宝物：【秋の洞・第三 阶层】“拜殿の間” (必须持有“梅の肩・ 一”) | 60 | 敌・ 自己 | 1回合 | 让进入范围内的所有单位向 南边被吹飞三格 |
| 39 | 紅葉に青短 | 第二话 | 30 | 敌 | 5回合 | 筑成仅对飞行单位造成阻碍的墙壁 |
| 40 | 紅葉に鹿 | 第八话在午后的喫茶店 从“鹿岛御露”处获得 | 150 | 自己 | 3回合 | 自己在范围内时变为飞行状态， 对飞行敌人的射击伤害倍增 |
| 41 | 鬼手に太鼓 | 完全所有特别委托 | 450 | 自己 | 3回合 | 在范围内连续打倒敌人可让秘法 眼回复量倍增，攻击速度变快 |
| 42 | 柳に赤短 | 完成特别委托“謎のカ レー仙人”后，在持有 “传说的レシピ”的情 况下调和“花の香料” 和“カレーライス” | 100 | 敌 | 1回合 | 构筑重力墙壁，让范围内的 敌人陷入目盲状态 |
| 43 | 柳に燕 | 第一话 | 30 | 敌 | 1回 | 敌方回合中，踏上该札的敌人与 我方互换位置，对BOSS无效 |
| 44 | 柳に雨 | 第八话 | 250 | 敌 | 1回 | 跳过敌方的下一行动回合 |

冬札

| 编号 | 名称 | 获得方法 | 消费量 | 对象 | 持续 | 效果 |
|----|-------|---|-----|----------|-----|-------------------------------------|
| 45 | 桐に制造印 | 在玩具屋购买“咒いの カード” | 100 | 敌・ 自己 | 1回 | 配置后一回合内范围内的所有单 位高几率死亡，对BOSS无效 |
| 46 | 桐の肩・一 | 宝物：【春の洞・第四 阶层】“墨俣川の間” (必须持有“松の肩・ 一”) | 30 | 敌・ 自己 | 2回合 | 范围内的敌人每移动一次， 我方就能吸收它的HP |
| 47 | 桐の肩・二 | 宝物：【冬の洞・第三 阶层】“比との间” (必须持有“芒の肩・一”) | 30 | 自己 | 1回合 | 在范围内时，装备的武器再 装填不耗AP |
| 48 | 桐に凤凰 | 第五话 | 250 | 敌・ 自己 | 1回 | 在范围内死亡时自动复活，并对周 围两格的敌人造成更100%中伤害 |

流程

攻略

序章

对话部分

富士 青木原树海

活発そう/え一つと…… 主人公クン キミの 喜・燃・友
な女生徒 ことだね

いちろ：アンケートを覚えている/アン
ケートを覚えていない

伊佐地：握手する/握手しない

瘦型の男子学生 雅明零だ。よろしく。 喜・友・愛

富士 风穴入口

伊佐地 主人公、お前に預ける。いいな? 友・燃・喜
零 主人公、おれは、ときを、信じていいか 困・愛・友・喜

流程中的红色字体
文字表示可大幅提
高好感度的选项，
蓝色字体文字表示
小幅提高。

迷宫部分 (模拟演习场)

演习区画1

· 获得“模拟演习用松明”。调查同区域
门前的两个烛台，使用贵重品“模拟演习用松
明”将其点亮。推开门进入区域2。

演习区画2

· 记录后返回区域1。

演习区画1

· 按R键切换到绿色操作面板，按△使用
“秘法眼”，进入隐藏门。

演习区画通路

· 与两个杂兵战斗，学会近距离攻击（竹
刀）的使用方法（按R键切换到红色操作面
板，□键攻击）。

いちろ さすがはリーダー！ 喜・友・燃
零 そう、思うのか？ おれを……信じてると？ 喜・友・愛

演习区画3

· 与两个杂兵战斗，学会远距离攻击（パ
チンコ）的使用方法（按R键切换到红色操作
面板，△键攻击）。远距离攻击可瞄准敌人的
弱点集中给予大伤害，这两个杂兵的弱点在尾
巴的眼球上。

演习区画4

· 跳跃练习，按R键切换到蓝色面板，按
△键跳跃（跳跃距离有远、中、近三种，可用
十字键的↑↓来选择跳跃后的落脚点）。

· 与两个杂兵战斗，主人公在本战中强制
麻痹，无法攻击。玩家要在此学习同伴技能的
使用方法（按R键切换到绿色操作面板，再按
□键进入特技选择菜单）。

演习区画5

· 与六个杂兵战斗。打倒敌人都可获得情
报断片，在一回合内打倒的敌人数目越多（可
根据画面提示的“一封”、“二封”……来判
断），主人公的能力越强，进入下一回合后能
力强化效果清零。以范围攻击的竹刀分别攻击
敌3体、敌2体和敌1体。

・在门前发生对话，いちろ：突入する/突入しない。使用秘法眼发现隐藏门，进入隐者之间。

隐者の间

・找到隐者之杖。

伊佐地 ……俺の言っている意味がわかるか? 友・燃・困
零 おれの様を見て決めればいい。 燃・悲・怒
いちろ 大丈夫、ちゃんとあたしが一番上に 燃・友・喜
なるから!

・杖を刺す/杖を刺さない(推荐选择后者)上面选择了“杖を刺さない”时：自己が一番上になる/自己が一番下になる/もう一度やる

・返回演习区画5，进入演习区画6。

演习区画6

・BOSS战 乙型远吕智七号

战法

敌方共有5个敌兵和1个BOSS。先用竹刀每次尽可能攻击多个敌兵，再集中攻击在地面配置花札提升主角防御力。BOSS的攻击都是弱击，用バシラ集中射击大蛇的嘴部。每回合结束后BOSS又会重新召唤杂兵，还是按第一回合的战法。用竹刀先消灭杂兵提升主角攻击力，再集中攻击BOSS弱点。

零 きみの能力からすれば、武藤とおれ 燃・怒・悲
の存在など必要なかっただろう。

・いちろを支える/いちろを支えない
・当选择“いちろを支える”时

いちろ ごごごごごごごめん、ごつ! 喜・友・燃
零 ……早く行くだ。 燃・悲・怒

对话部分(富士)

富士 风穴人口

いちろ ……やっぱり、あたしたちのコトな 燃・怒・悲
んて全然信じられなかったのかな。
伊佐地 行ってくれるな? 喜・友・燃

序章完

第三话 稻妻の转校生

对话部分(上午)

职员室

久荣 つまり、キミと私は単なる一生徒と 燃・友・燃
一教師というわけだ。いいな? 困

3-2教室

朝子 卒業までわずかな間だけど、よろしくね。 喜・燃・友
弥纪 それで、その……よかつたら一緒に 喜・友・燃
ごはん、食べよう?

自由行动(午休)

午休时间时，按下×键可进入全校园的俯

视图，从左到右分别是屋上、4F、3F、2F、1F和校门8个地点，每个地点又细分为若干场景，白字场景可自由进出，灰字场景暂时无法进入。将光标移动到白字场景的名字上或进入该场景后，按下△键能搜索此处的道具。

图书室

久荣 それとも纯粹にここに興味があつて 喜・友
来たのかな?

职员室

朝子 先生の席はここだから…… 喜・燃・憂

食堂

・与弥纪对话：ごはん/パン/面类
・対おばちゃん对话获得“たこやき飴”

对话部分(下午)

3-2教室

眼镜の女 ふ〜ん……。主人公つて、アンタ? 友・困・喜
生徒 そうだろ、主人公? 喜・燃・友
灯治 え、えつと……よく言うよね? 喜・友・燃
弥纪 ……おい、主人公。当然、お前にも 喜・友・燃
灯治 ……来てもらうかな。

生徒会室

巴 主人公君だって、前の学校とかにそ 燃・友・燃
ういうのあつたでしょ?
弥纪 あ、ごめん。一人で夢中になつ 喜・燃・友
ちやつて……。
巴 この騒ぎの原因を突き止めるのに協 喜・燃
力してくれないかしら?

校舍里

灯治 怖かつたらそこで見てていいんだぜ? 怒・燃
・朝子に事情を説明する/朝子に事情を説明しない

朝子 主人公君も……友達が出来たのはいい 友
いけれど危ない事はしないでね?
弥纪 その……よかつたら联络先、交換しよう? 喜・憂・友

・穗坂弥纪登录到手机。

校门

灯治 おい、主人公。ちよつと携帯出せ。 喜・友

・坛灯治登录到手机。
・幽灵/気のせい/谁かの恶戏/それ以外
・前往鸦羽神社。

鸦羽神社

着物の少 ああああ、も、もしかして、すず 友・喜・燃
女 のこと、覚えてるですか?

・名乗る/名乗らない

くわえ煙草の男 その手袋……まさか封札師か? 友

自动移动(下休)

从现在开始，玩家可以到歌舞伎町的喫茶店领取支线任务。

鸦羽神社

鈴 おかえりなさい、です! 喜・友
健 初めての学校はどうでした? お友達 喜・友・燃
は出来ましたか? 憂

カレー屋

迷のイン どうかね、学生サン。騙されたたと 喜・燃・憂
ド人? 思つて……

喫茶店

只眼の老 悪い話じゃあないと思うが、……ど 友・燃・憂
人 うだ? 喜

都厅

・主角的“体育”一项数值在2以上时，探索这里可以获得“都厅ロボぬいぐるみ”。
・以上地点全部调查完毕后，前往烧却炉。

校舍里

灯治 初めから、コレが目的か? 燃・友・困
弥纪 だから、お願い。一緒に連れて行つて。 喜・燃・友

・灯治を手伝う/灯治を手伝わない

迷宫部分(秋の洞・第二阶层)

烧却炉地下

弥纪 主人公くんもっ、だめだからねっ! 友

开史の路~狩猎の間

・进入狩猎之间后与4个杂兵战斗，战斗完毕后发生剧情。

灯治 お前は早く逃げろ! 燃

・手を伸ばす/手を伸ばさない
・札を投げる/札を投げない
・获得花札“菊に杯”和“柳に燕”。

弥纪 あなたはこの不思議な札を探しにこ 燃・友・喜
こへ来たの?

游动の間

・按照图中红线标识的路线跳跃到右边的门，进入集落之间。如果没有跳好，会掉到下面的贝家之间。进入贝家之间后必定会发生一场杂兵战，不过该房间并没有什么宝物可拿，没必要特意掉下去。



集落の間

・盆景机关被龙气笼罩，需要先从梯子下到地下，调查祭坛让龙气消失。

・沿梯子返回，把两个盆景的位置调整到正面对，原先封印着门会打开。

祭坛の間

・靠近广场中的土器，能够拉着它前后移动，将四个土器移动到如图所示位置，并旋转所有土器，让土器上的红色印记对着中间的小路。在摆放土器的过程中会强制进行两场杂兵战，胜利后祭坛之间被封印的门会打开，进入遗迹之间。

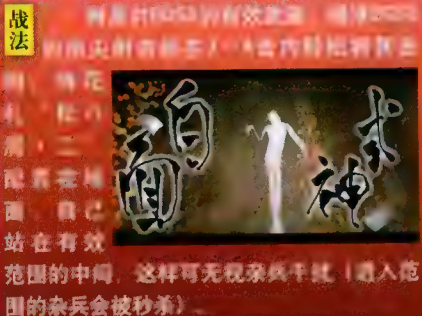


遗迹の間～人龙の間

・在进入人龙之间前存档，并用花札“菊に杯”对武器パチンコ进行强化，获得强化后的特殊武器簪（这是对BOSS战的关键）。

・BOSS战 式神白面

战法



对话部分（校舍里）

白 う、我が主。おかしいところなど
灯治 なるほど、そいつがお前の正体で済む。友・困

第一话完

第二话

六道参の剣士

对话部分（上午）

羽鸟家居间

清司郎 朝飯は出来てる。うちは和食だが構
白 ならば妾が其方の分までこの甘くて
朝子 い、いえ、そんなはずはないわ！ 友・喜・燃

・妹/亲戚/恋人/知らない人

羽鸟神社 境内

鈴 昨日はよく眠れましたか？ 喜・燃・愛・友



・获得“化学实验室の鍵”。

・カミフダのことを聞く/白のことを聞く/この神社のことを聞く/聞く必要は無い（选择最后一项虽然能增加好感度，但想知道咒言花札、白以及神社的详细事项的玩家可以建议开始——选择前面三项。）

・护りたいものがある/护りたいものはない/わからない

白 これは封札師である其方の目的とも 友・燃
合致するのであろう？

3-2教室

灯治 主人公、お前、あんなんも几つも持つて…… 喜・友・燃
弥紀 昨日のはやっぱり夢じゃなかったんだよね？ 燃・友・喜
巴 正直に答えなさい。アツタたち、昨日あの日…… 友・悲
巴 あたしはそんなに邪魔者だったワケ？ 困・悲・燃
灯治 大人しく警察に任せたい方がいざ。 友・喜・燃・悲

・振り返る/振り返らない

袋を被った、それで、主人公センパイは、四 喜・愛・怒・友
男子生徒 角い？
菟 だから、綺麗。でも、ちよつと 愛・困・友・喜
……怖い？ 悲
巴 何か、共感できる部分でもあつ 友・喜・燃
たのかしら？
弥紀 主人公くんは大丈夫？ 疲れたり 友・愛・燃・喜
してない？ 悲

自由行动（午休）

3-2教室

灯治 声を挂ける/眺める/放つておく

职员室

朝子 家/ゴミ箱/久菜の机

保健室

弥紀 そうだ、主人公くんも一緒に四角探 愛・喜・友・燃
し、してみない？
菟 もしかして、四角に惹かれて、来た？ 友・愛・喜・怒

食堂

・与おばちゃん对话获得“たこやき怡”。

对话部分（下午）

3-2教室

灯治 おい、主人公、お前、カレーは好きか？ 愛・喜・友・燃
弥紀 でも、二人が行くならわたしも一緒に…… 喜・愛・友・燃

・下面要从三条路线中选择如何溜出学校，每条路线中能遇到不同的人物，玩家可根据自己想提高好感度的对象选择。三条路线分别为：最短ルートで行く（最短路线，遇到灯治）/ 远回りして行く（绕远路，遇到弥紀）/ トイレに寄って行く（从厕所出去，获得“水”）。

・三条路线共通

菟 す、すごいね。これは、お導き？ 喜・愛・友
・无・怒

・ある/ない/わからない

・获得东京BMチップス。

长英 そうじゃ、主人公先輩、あんた、剣 友・燃・喜
を振れるんか？ 愛

a. 选择“最短ルートで行く”时

灯治 一体、どういう心境の変化だか…… 喜・燃・愛
なあ？ 友

b. 选择“远回りして行く”时

・里門から出る/変装する/ダンボールを被る/この中にはない

c. 选择“トイレに寄って行く”时不会遇到人。

カレー屋

カルパタ 謎のインド人でゴザルよー！ 友・燃・喜
ル 愛・悲

・格安！学生必杀スヘシヤル/激烈！极乐堪能セット/本日のオススメできない

灯治 ……なア、主人公、お前、剣道とか 喜・愛・友
…… 燃・燃

a. 选择“格安！学生必杀スペシャル”时

灯治 主人公、頑張つて生き残れよ？ 燃・愛・友

b. 选择“激烈！极乐堪能セット”时

灯治 主人公、今更こんな事を…… 愛・燃・友
・悲・困

c. 选择“本日のオススメできない”时

弥紀 食べられそう……？ 燃・燃・喜・友
・愛・悲

灯治 しつかりしろ！だ、大丈夫か！ 燃・燃・怒・友
・悲・愛・困

3-2教室

灯治 なア、主人公。ちよつと付き合つて 友・喜・燃
くれねエか？

巴 て？何か説明はあるワケ？ 燃・悲

武道場

长英 どうかこの长英の最期、見届けてつ 悲・怒・友
かアさい！

长英 もう、駄目なんじゃ…… 悲・怒・燃
・燃・友

グラウンド

・飞坂巴登录到手机。

巴 何かあつたら連絡しなさいよ。 喜・友

弥紀 それに頼り、つて本当なのかな？ 燃・悲・友・困

・菊と水/山と龍/蛇と菊/わからない

自由行动（下午）

生徒会室

巴 次に校内で見かけたらタダじやおかないわよ？ 友・愛・悲

武道場

长英 もうちよつと帰りますけエ、いまは一人にして…… 友・悲・无

鴉羽神社

鈴 ぬしさま、如何ですか？ 友・愛・燃・喜

清司郎 前にも言つた通り、夕飯ま 友（■紅）・愛・友
てには終わらせて来い。 喜・悲・燃

健 洞に行く時はお気軽に。 喜・愛・怒・悲・友
・燃・友

カレー屋

・水 ラッシー カレー アレ（选择前三

项的话都能获得对应的道具，不过无法提升好感度。选择“アレ”时能提升些许好感度，同时获得“水”。）

駅前广场

白 执行者たる者が吾気に散策など…… 燃・怒

喫茶店

只眼の老 決して動物に人間の食い物をやらな 友・喜・悲
人 い、と。 友・燃

・以上地点全部转过后前往烧却炉。

校舍里

巴 嫌とは言わせないわよ？ 喜・愛・燃・悲・友

弥紀 だから、主人公くんたちは、友・愛・喜・燃
早く行って？



迷宫部分 (秋の洞・第二阶层)

丰土の間

· 攀登上梯子拿到花札“红叶の肩・一”。对贴着封印的碎火大石使用“红叶の肩・一”，打碎石头后前进。

引水の間

· 攀登上梯子，调查高台的水槽，让下层水位上升。返回丰土之间。

丰土の間

· 出现新的立足点，跳到祭坛处。调查祭坛获得“满地の印”，前往收获之间。

收获の間

· 进入后与4个杂兵战斗。

巴 まさか、主人公までそう思ってる 嫌
ワケ?
白 妾としては、この娘が隠人になって 嫌・怒・悲
から……

· 札を投げる/札を投げない
· 获得花札“红叶に青短”。

巴 主人公も……ありがとう。 喜・友・愛



· 从梯子登上空无一物的平台，使用秘法眼能发现隐藏门，进入贵者之间。

在该处能找到一些道具和武器，不过深处的封印暂时无法打开。

富の間

· 对祭坛使用“满地の印”获得“初の印”，返回丰土之间。

丰土の間

· 对祭坛使用“初の印”获得“斋庭穗の键”，返回收获之间。

收获の間

· 对碎火大石使用“红叶の肩・一”。对门使用“斋庭穗の键”，进入倭国之路。

倭国之路~大乱の間

· 进入后与5个隐形敌人强制战斗，需要先开启秘法眼才能看到它们。除了来时的道路外，这里还有三个门，其中有两个暂时无法进入，先从惟一开着的门进入倭玉之间。

倭玉の間

· 使用“红叶の肩・一”打碎中间的大石，然后调查祭坛，将其中有“巫女の草冠”字样的移动到房间正中的灵风上，获得“巫女の草冠”。

大乱の間

· 攀登上梯子，分别对四个高台上的鬼道祭坛使用“巫女の草冠”，解开亲魏之间的封印。

亲魏の間

· 与6个杂兵强制战斗后，在台座上获得“亲魏倭王の金印”。

大乱の間

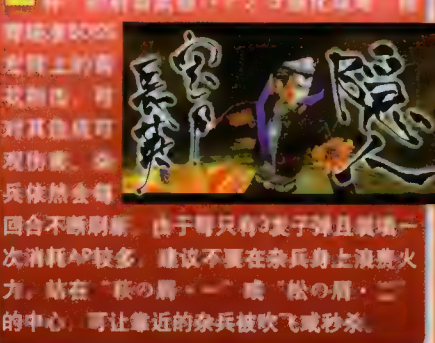
· 对最后一扇封印的门使用金印，进入大和之路。

大和の路~

长英 ソレタラもう、負ケンデエ…… 怒・悲

· BOSS战 隠人 穴户长英

战法



长英 もう……駄目なんかな…… 怒・悲

· 获得花札“菊に青短”。
· 长英を殴る/长英を殴らない (建议选择前者，否则长英不会成为伙伴。)

长英 わしゃア……わしゃア…… 燃・喜・愛・友
冷たい瞳 まあい。この札は——俺——
の男 が頂く。

对话部分 (校舍里)

生徒会室

弥纪 主人公くんも……お归りなさい。 喜・愛

· 弥纪を抱き留める/弥纪を抱き留めない

长英 このカア、主人公先輩のために得た 喜・燃
ようなもんじゃけえ。

· 穴户长英登陆到手机。

第二话完



对话部分 (上午)

羽鸟家居间

白 主人公よ、其方もいささか…… 友・研
清司郎 ……だろ、主人公。 友・喜・愛

鴉羽神社境内

朝子 そうだ、主人公君と一緒に登校する? 喜・愛
健 晴れの日も雨の日も…… 友・喜・愛・燃
· 声をかける/声をかけない (虽然不会带来好感度的升降，但建议选择前者。)

鈴 |くれぐれも気をつけてください。 友・喜・愛・燃

3-2教室

弥纪 何だか花札のこととか全部…… 友・喜・燃・愛
· 四十八枚/七十八枚/二百枚/わからない

屋上

长英 わしゃアまた、知らんウチに…… 怒・嫌・悲・愛
灯治 放つておいたら、ロクな事にならねえ。 友・喜・燃・悲

· 咒言花札とは/龙脉とは/秋の洞とは/特に聞くことはない (选择最后一项同样可以提升好感度，不过想知道情报的玩家也可以选择前三项。)

长英 |かくなる上はこの腹を—— 怒・悲

· 从长英处获得“ういろう”和“武道場の鍵”。

3-2教室

弥纪 |ねえ、聞いてみるだけ、聞いてみない? 喜・愛・燃

司书室

· 久荣の历史について/学園の历史について/この土地の历史について

a.选择“学園の历史について”时

久荣 最新の学校教育をと設立されたはず 友・困・嫌
が……

b.选择“この土地の历史について”时

久荣 |どうだ、ちよつとした神秘だろう? 喜・愛

久荣 未知のものに興味を持つのはいいが…… 友・困

司书室

· 获得“生徒会室の鍵”。

图书室前

· 身体に悪い/……/箱が四角い

※选择“箱が四角い”时

菟 センパイは、人間は四角に囲まれて…… 愛・喜

· 获得“东京BMチップス”。

自由行动 (午休)

屋上

灯治 お前もこんなとこ来てるより…… 友・愛・困・悲
· 嫌・喜

· 立ち去る/立ち去らない/距離を取る

※选择“距離を取る”时

白 |学生というものの本分は学業ではな 嫌・困
かつたのかえ?

音乐室

a.当玩家开始资料填写的是“合唱部”时

弥纪 练习热心だね。 愛

b.不是合唱部时

弥纪 |もし興味があつたら言つてね。 喜・愛・燃

生徒会室

· いま渡す/あとで渡す (选择第一项后再选择“サンドイッチ”(三明治)，飞坂巴的好感度提高，同时赠送主角“特制呼び子”。

菟 ……うつくしい、ね? 友・喜・愛

图书室

久荣 キミなら当然、…… 喜・愛

· 获得“たこやき咄”。

对话部分 (下午)

3-2教室

弥纪に賛成/灯治に賛成/どちらも違う

巴 不确定な情報で悪いんだけど、とも 困・愛・友
かく行ってみない

校门

・声をかける/声をかけない

灯治 お前の知り合いか? 嫌・困・悲・友・燃

喫茶店

・名前を名乗る/名前を名乗らない

・心当たりがある/心当たりがない

富堅 とにかく、妙な男の噂を聞いた情報提供を頼む。 友・困・燃

・カレー/フレンチトースト/コーヒー/水
(不会引起好感度升降, 建议选择“フレンチトースト”)

只眼の老人 ゆっくり、していけ。 喜・燃・友・嫌・愛

※选择“フレンチトースト”时

耳の長い犬 …… 愛・喜・燃・友

・名前を名乗る/名前を名乗らない

※选择“名前を名乗らない”时

绀人 お目にかかれて光栄だよ。 喜・愛・困・嫌・友

・弥纪に殴ってもらう/巴に殴ってもらう/自己が殴る/放しておく

●选择“弥纪に殴ってもらう”时获得“入浴剂”。

・怪しい事件について/东京BMについて/八泛学園について/寇圣高校について
(依次选一遍即可。)

・花札の事を話す/花札の事を話さない
(无论选哪项都不会影响好感度。)

绀人 ……君たちなのか? 一

・获得“气つけ薬”。

自由行动 (下午)

武道场

长英 ……わしなんかが部長で、ほんまに 怒・燃・困
ええんかのう。 悲・友

鸦羽神社

健 どうです? 坊は扫除がお好きですか? 喜・愛・嫌・悲・友
朝子 私はとても素敵だと思うんだけど…… 喜・愛・困

カレー屋

カルパタ ざぱり、カレーに必要なものとは 愛・燃・怒・
ル 嫌・困・悲

歌舞伎町

清司郎 だから、俺をここで見かけた 友・喜・愛・嫌
事も…… 困・悲

喫茶店

溜川 ……珈琲でも飲むか? 喜・愛・嫌・悲

※选择“愛”时获得“チョコレート”。

・准备好以后前往花园神社。

花园神社

灯治の方を探す/弥纪の方を探す/巴の方を探す/誰もいない方を探す(不同选项会与相应的角色发生对话。)

a.选择“灯治の方を探す”时

灯治 ……と、もしかして…… 困・喜

b.选择“弥纪の方を探す”时

弥纪 怪しいものつて、どうい基準で探 愛
したらいいのかな。

c.选择“巴の方を探す”时

巴 ひょっとして…… 燃・友

d.选择“誰もいない方を探す”时不会有人对话, 但能获得道具“形代”(国语+1、数学+1)。

白 ……主人公。覚悟はよいかえ? 喜・嫌・燃・友

迷宫部分 (春の洞・第二阶层)

事前准备提示: 这里的敌人攻击力较高, 推荐选择灯治(体力+10)作为同伴, 另外到鸦乃杜学園的1F食堂购买“ベルト”(体力+8)装备, 可以提高生存率。武器可以选择“竹とんぼ”配合花札“柳に燕”强化出的“宇宙神の轮”, 基本可两击解决一个杂兵。

统一的路~飞鸟の間

・与5个杂兵战斗, 注意地面有陷阱, 如果想靠近战攻击需开启秘法眼, 小心避开; 用远程武器可在原地守株待兔。

・从南边的门进入丰聪耳之路。

丰聪耳之路

・利用“红叶の屑”打碎路上的封印石, 并和4个杂兵战斗。这里的杂兵彼此不会支援, 用远程武器可以轻松搞定。

御业の間

・将10个佛像移动到如图的位置。(每个佛像都有编号, 编号和地面文字的对应为: 1是、2非、3非、4非、5是、6是、7非、8是、9是、10非。)

・听到成功的音效后到祭坛上拿“圣像の松明”。

・返回飞鸟之间, 进入北边的鬼部之间。

飞鸟の間~鬼部の間

・对祭坛使用“圣像の松明”, 烧掉木制栅栏后跳过去, 与隐人强制战斗。本战杂兵会无限增援, 不要理会, 只要强行消灭深处的人面柱即可。

・返回飞鸟之间, 进入东边的德目之间。

飞鸟の間~德目の間

・将6根柱子按照颜色和字样排列成如图形状(智冠の柱・智、义冠の柱→义、信冠の柱→信、礼冠の柱→礼、仁冠の柱→仁、德冠の柱→德)。

・调查祭坛上的操脉珠, 解开飞鸟之间中央木门的封印。

・返回飞鸟之间, 进入中央的门, 由改新之路进入板盖之间。

飞鸟の間~改新の路~板盖の間

・将所有装备的武器卸下, 石碑会挪出道路。进入后要跟4个杂兵战斗, 记得事前将武器装回。

・打倒敌人后在祭坛上获得“即位の证”。

大津の間



・对智皇柱使用“即位の证”, 解开封印后与6个杂兵战斗。

飞虎の路~不破の間



・与5个隐形杂兵战斗, 需要使用秘法眼让其现身。

・攻击入口附近的雕像后, 对武皇柱使用“即位の证”, 解开大津之间的封印。

大津の間~迁都の路~人龙の間

・在迁都之路记录后进入人龙之间, 发生BOSS战。

・BOSS战 香ノ巢绀人、日向轮

战法 本战为多阶段战斗, 建议初期使用“宇宙神の轮”近战攻击, 后期使用远程武器。多使用使用灯治的同伴技能。如果使用远程武器, 注意攻击绀人的后脑和日向轮的胸前。

轮 主人公が、じいちゃんを顔に撞かせて…… 嫌
轮 花札を封印するというその役目、ボクに代 悲・嫌
わつてくれ。
轮 じいちゃんが大切にしていた花札を…… 友

对话部分 (夜晚)

花园神社

・アレを持つてる/アレを持っていない
(选择第一项日向轮才会加入队伍。)

・获得花札“藤に时鸟”。

轮 ……約束だッ。 燃・友・喜

・日向轮登陆到手机。

绀人 ……そうだろう? 友・喜・愛・嫌

第三话完

第四话 阳炎の魔女

对话部分 (上午)

羽鸟家居间

白 主人公、出るときは傘を持った方が 燃・友・喜
よいぞえ。 愛

※选择“友”的情况下能获得“ビニール傘”。

清司郎 ま、お前さんもアイツがいねえ方が 困・燃・悲
落ち着くだろ。

鴉羽神社境内

白 仕方ない。腹ごなしがてら少し歩く 喜・友・愛
かの。

・获得“视听觉室の鍵”。

铃 主人公さまはそんなひどいこと言っ 喜・愛・友
たりしないですね？

键 どうです、坊？ まさか怖じ気づいた 燃・愛・友
りはしていいやせんかね？ 喜

通学路

巴 何か……意外かも。 愛・友・怒
弥纪 頑張って好きになれば…… 燃・悲・友・喜・
燃・愛・困

3-2教室

灯治 どうも怪しくねエか、主人公？ 燃・友・喜
弥纪 ね、主人公くんもそう思わない？ 友・喜
アンジー アナタも転校生なの？ フフッ、奇遇 喜・愛・
だね！ 燃・友

3-2教室・3时限目

灯治 紅白戦なら、お前と俺、別のチーム 燃・喜
がいいよな？

巴 主人公君は、あれくらいわかつたて 友・喜・愛
しょ？ 悲

・成敗する/便乗する

・覗く/覗かない

a.选择“覗く”时

・右侧から覗く/左侧から覗く/まつす
ぐ覗く (不影响好感度)

灯治 ……ん？ 主人公、お前何か言った 燃・困・悲
か？

巴 見損なつたわよ 友

b.选择“かない”时

b-1.选择“それ以外”时

轮/白/この中にはいない

b 1 1.选择“この中にはいない”时

灯治 まア、そういうのでグダグダ…… 友・愛

久菜 主人公、何か言う事はあるか？ 燃・困

グラウンド

・力を抜いて投げる/思い切り投げる

・直球/カーブ フォーク/顔面

弥纪 本当に……何でもないからー 怒・燃・愛・嫌
アンジー 弥紀に悪いMagiaをかけたか 友・燃・悲・愛
も、つて思っタ？ 怒・喜

自由移动 (午休)

3-2教室

アンジー ホントのセニョールはどんなヒトな 燃・困
のかな？

生徒会室

弥纪 ねえ、主人公くん。ヒーローつてど 燃・悲・怒
んな人だと思う？

巴 ……どうせアンタも、ああいうのが 燃・悲・困
良いんでしょ？

司书室

久菜 どうだ？ ……仕事は、楽しいか？ 喜・愛

屋上

白 じゃがの、主人公。其方もやはり 燃・友・困
…… 喜

武道場

长英 主人公先輩、介錯をお頼みしやす！ 怒・愛・燃
灯治 やつぱり俺は拳で好き勝手やつてる 燃・愛・喜
方が性に合う。

对话部分 (下午)

3-2教室

アンジー さ、座つて？ 喜・友・愛
アンジー 心を空っぽにして……さあ、い 喜・困・无・
まの気持ちでカードを引いて？ 愛

アンジー さあ、もう一枚引いて？ 喜・愛・友・
燃・悲・困

アンジー 未来。 悲・怒・困
アンジー ネ、セニョール、アンの占い、 燃・喜・困
どうだったカナ？

・占い/ゲーム/両方興味ない

朝子 これから、进路指導室まで、いいかしら？ 喜

进路指導室

朝子 今更だけど……同じ家に住んでいる 燃・友・愛
事

朝子 それで、どう？ ~学校は楽しい？ 喜・愛

朝子 何か、危ない事してる譯じゃない 困・友・燃
のよね？

2F廊下

・获得“司书室の鍵”。

下駄箱

・決斗状/ラブレター/どちらでもない

灯治 場所だつてウチの屋上だし…… 燃・愛・友

3F阶段

菟 ……見せる？ 喜・愛
菟 このカード、くれる？ 喜・愛・嫌

・获得“文库本”。

屋上

アンジー あのカードがアンのだつて…… 喜
アンジー ちよつと待つて。心の準備、する 友・喜・愛
カラ……

・离れる/离れない

a.选择“离れる”时、抱きしめる/抱き
しめる/抱きしめる

b.选择“离れない”时、抱きしめる/と
どまる/抱きしめる

・花札を渡す

弥纪 ごめんね……こんなことになるなん 友・愛
て……

喫茶店

いちろ えへへ……久しぶりッ 喜・愛

いちろ だって、みんな、主人公クンの友達 友・喜・愛
でしょ？

伊佐地 そして、お前にはその为の《力》が 燃・喜
ある。

涩川 主人公、お前たちにとって、鮎人は 友・喜
……なんだ？

自由行动 (下午)

喫茶店

朝子 なにか危険な事に巻き込まれたりし 悲
たの？

涩川 出会いと別れ……縁とはまるで、川の 友・愛・喜
ようだ。

富坚 お前、わかるか？ このモヤモヤした 友・喜
気分。

カレー屋

・与カルパタル并在持有“カレーガム”

的前提下选择“いま渡す”，能提高好感度并
获得“カレーポスター”

校长室

菟 センパイも……そんな経験、ある？ 友・愛

・获得“东京BMチブス”、“校长室
の鍵”。

鴉羽神社

铃 はう……。お手伝いも出来ないす 怒・愛
ずは

・全部准备完毕后前往花园神社的石碑。

花园神社

轮 ごめん、主人公。全部、ボクが悪い 燃・愛・怒
んだ

鮎人 すまない。仆の失態だ。 燃・愛

・殴る/蹴る/平手打ち/无视する

鮎人 自己の身くらいは自己で护る。 喜・愛

迷宫部分 (春の洞 第二阶层)

该迷宫的敌人相比前一话并没有明显增
强，宇宙神的轮和攻击弱点的パチンコ依然是
很好用的武器。不推荐使用弩，发射和装填都
消耗太多AP，不如パチンコ攻击敌人弱点有
效率。

令の間

・入口处左转对贴着封印的岩石使用“红
叶の屑”可将其打碎，获得花札“藤の屑
一”。

・从东边的门进入律之间。

律の間

・与5个杂兵战斗，需要使用秘法眼发现
隐形的敌人。

・在如图位置调查“遣唐の潮風”，让水

・助ける/助けない

寇圣の男 お前ら、关系ねえだろ。引っ込んで 不影响好感
子生徒A | な | 度
屈強な男 どうだいッ? 私と共に…… 喜・愛
子生徒

・握手する/握手しない

・手袋を外す/手袋を外さない

英雄 | 我が拳をもってして確めさせてい 燃・愛
ただこう!

・三人で逃げる/弥紀を逃がす/灯治を逃がす/二人を逃がす

灯治 | な、主人公? 燃・喜

・都庁を北に迂回/都庁を南に迂回/最短ルートを行く

a. 选择“都庁を北に迂回”时

绚人 | 君は色々と思つたかね。 喜

b. 选择“都庁を南に迂回”时

御霧 | 笑えない冗談だ。 嫌

中央公園

右を探す/左を探す/上を探す

零 ……元気か? 喜・愛

・获得花札“桐に凤凰”。

・敌/仲間/それ以外/わからない

白 ……其方にも、苦勞をかける。 嫌・友・喜

自由行动 (午休)

3-1教室

巴 | 主人公たちと一緒に…… 愛・嫌・怒

3-2教室

灯治 | どうだ、主人公。楽しみか? 燃

・与弥紀对话，当持有“虫刺され药”
(用アンモニア+オキシドール调合)时选择
“いま渡す”可获得三明治。

职员室

白 ……主人公。后生じゃ。助けてはくれぬか? 友・嫌・怒

朝子 | なんて言ってるけど実はちよつと、嬉しいのよ。 愛・友

对话部分 (下午)

3-2教室

・朝子のスリーサイズを当てる/自己のスリーサイズを答える/教科書を読む/わからない

灯治 | というより、お前、だよな。 燃・喜

巴 | つて事は、何? この学校の代表で、喜・嫌

弥紀 | ……行つつもり……なの? 燃・愛

・勢よく降りる/慎重に降りる/降りない

グラウンド

义王 | ひよつとして…… 怒・燃

义王 | それとも……デメエが目を离した隙 怒

进路指導室

朝子 | あの子たちが言っていた事、あれは本当なの? 嫌・悲

朝子 | あなたは本当はわかっているんじゃないの? 困・悲

长英 | のう、主人公先輩。いまからわしが履切って~ 怒・愛

久菜 | キミらももう、十分反省しただろう? 友・喜・燃

グラウンド

巴 | あんな奴らに渡せるワケないで 燃・友
しよ?

・集めた方がいい/集めない方がいい/わからない

灯治 | 買わない译にいかねえよ? 燃・愛

自由行动 (下午)

2-2教室

・见せる/见せない，选择“见せる”时
获得花札“牡丹に青短”。

寛 | ばく、何か……四角いお手传い、出 友・友
来る?

・宝方 | 登录到手机，获得“特注カードケース”。

中央公園

筑紫 | 君の年頃なら…… 喜・友

鴉羽神社

健 | ……別に、飲めない译じゃありやせ 喜・友
んよ?

鈴 | だから……ぬしさまにもこの場所、友・友
信じてほしいです。

カレー屋

カルバタ | いつの日か、カレーは世界を一つに 愛・喜
ル | する

新宿署

轮 | て、でもあんなに怒るコトないよ 友・友
な!

・把“保冷剂”(“重曹+寒天”调合)
交给富里后好感度上升，获得“ビー坊くん人形”。

駅前广场

零 | きみも、こんな風に…… 友・喜・愛

歌舞伎町

清司郎 | お前もいあい…… 友・愛・喜

久菜 | 主人公。当然、付き合うだろう? 喜・愛

喫茶店

绚人 | ねえ、主人公。……君だつていう話 怒・愛・悲
だけど、本当かい?

涩川 | お前は、他人の顔の里にある…… 友・愛・非

・准备完毕后前往花园神社的石碑。

花园神社

轮 | こんなやつら撒散らして…… 愛

绚人 | ひよつとして、余計なお世話だつた 愛・嫌
かな?

迷宫部分 (迷宫部分)

该迷宫的BOSS为二连战，比起前面的要
难打不少，建议玩家配备一把较好的射击武器
来挑战，同行的伙伴选择灯治。警依然由于消耗AP过多，所以并不推荐。

平安の間

・用“红叶の肩”打碎岩石。
・用“藤の肩”打碎岩石跳到对面，获得
花札“菖蒲の肩・一”，然后用“红叶の肩”

打碎岩石返回。

・由西边的门进入排斥之间。

排斥の間

・将“桓贞亲王像”移动到地图西南角的
石台上，获得“仪式の炎”。返回平安之间，
进入平安之间东边的门，到达加持祈祷之间。

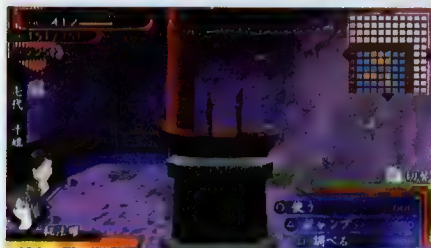
加持祈祷の間

・在祭坛上使用“仪式の炎”，与4个杂
兵战斗，之后在后面的祭坛上找到“镇炎の祈り”。返回平安之间，进入平安之间北边的
门，到达应天门之间。

应天门の間

・对祭坛使用“镇炎の祈り”，往前走进
入平庆之间。

平庆の間



・调查如图所示“满干の坛”，让水位下
降，返回排斥之间。

排斥の間

・将“源高明像”移动到地图西北角的石
台上，不用理会杂兵，返回平安之间。

平安の間

・跳到中间的平地上，从梯子下去，到达
前九年之间。

前九年の間

北门依然是BOSS房人龙之间，暂时无法
进入。西门为鬼切部之间，南门为金泽之路，
东门为阿久利川之间。

・先进入西门的鬼切部之间。

鬼切部の間

・从梯子下去，与6个杂兵战斗，从台座
上获得“改名の证”。

・返回前九年之间，进入东门的阿久利川
之间。

阿久利川の間

・对被藤蔓缠绕的柱子使用花札“菖蒲
の肩”，把柱子推到门的前面。跳到北边的高
台上，使用秘法眼发现隐藏门，进入后可拿到
道具。跳到南边的高台上，对封印着的门使用
“改名の证”，进入畔野营之间。

畔野营の間

・用武器打碎地面的木箱，获得“马力の
齿车”，与5个杂兵战斗。返回鬼切部之间，
进入上方的黄海之间。

黄海の間

・对战马雕像使用“马力の齿车”，把
雕像推到西南的石台上。利用跳跃进入房间深
处的门，对藤蔓缠绕的柱子使用花札“菖蒲の
肩”，将其向南移动。

鬼切部の間



・把房间的两个柱子移动到如图位置，到达西边的高台，经由金泽之路到达畔野营之间的上一层。

畔野营の間

・调查雕像获得“血槽の斩首刀”后返回前九年之间。

前九年の間

・在北门前的高台上对藤原经清的雕像使用“血槽の斩首刀”将其破坏，记录后进入BOSS房。

人龙の間

义王 | なア、主人公。ここまで来て…… 燃・喜

・BOSS 鬼丸义王、鹿岛御霧、アンジ

战法 三个BOSS的弱点分析鬼丸义王(火)、鹿岛(水)、アンジ(雷)。战斗开始阶段前是4个柱子，先使用使用平衡的打倒鹿岛和アンジ。鬼丸会使用反击，不过攻击范围是身体的前、左、右各一格范围。玩家可以移动到其斜对角位置，配合精英来先在鬼丸的斜对角位置“获の肩・一”再在“获の肩・二”有效范围的北边位置“松の肩・二”，这样鬼丸在移动时就会因为想要靠近主人公而不断被吹飞到松的肩的攻击范围内。

・BOSS 隠人 櫻二幕

战法 本战BOSS战中，有时会出现多敌同时出现，打起来比较棘手。好在BOSS有弱点，而且攻击力也不高，一般的鬼丸高，所以反而相对好打。每回合先派兵打光，提升主角攻击力并回复HP，然后用远程武器攻击BOSS面部。如果玩家没有好的远程武器，那么要注意该BOSS的反击范围跟鬼丸一样，切记近战时依旧要站在BOSS的斜对角。

・光札を手に入れる/光札を手に入れない(不影响好感度)

义王 | そうすりゃあ、五体くらいは満足に 怒
返してやるぜ。

・花札を渡す/花札を渡さない(选择第二项)

义王 | 次に斗い合うのを楽しみにしてる 燃・喜
ぜ。

・正義を信じる/正義を信じない/わからない

对话部分(夜晚)

花园神社

英雄 | という事で、代わりに私が…… 燃・喜・友

・白のため/自己のため/世界のため/それ以外

第五话完

第六话 火の恋

对话部分(上午)

羽鸟家居间

清司郎 | 今年こそ、つて 困
朝子 | これでも努力してるつもりなんだ 喜・友
ど……

鴉羽神社境内

伊佐地 | 久しぶりだな。任務は順調か? 燃・喜・愛
鈴 | 怪しい方に見えますけど、お知り合 喜・燃・友
いなのです?

3-2教室

灯治 | お前は当然わかつてるよな? 燃・喜・友
巴 | 怪しい人物を見かけたら…… 友・喜

・获得“情报实习生”的键”。

英雄 | 交友を深めるためにも…… 燃・喜・喜
英雄 | それで一君たちも自信はないのか 燃・喜・怒
な?

カレー屋

いちろ | うー……もしかして…… 燃・喜
いちろ | 難明クン……。もうあたしたちの所 悲・喜
には……
英雄 | 今日の放课后、八泛学院に来てはも 燃・喜・友
らえないだろうか?

自由行动(午休)

生徒会室

・长英 身体の強さ/頭の良さ/心の強さ
/答えはない

巴 | やっぱ、生徒会は強くないと困る 喜
ものね。
弥纪 | 主人公も良かったら一口いかが? 喜・喜

・获得“赤ウイナー”。

屋上

灯治 | なア、主人公。お前はどうか? 友・燃・喜

職員室

朝子 | 避ける/棚をおさえる/朝子を护る

对话部分(下午)

八泛学院

女生徒? | んふつ、よ・ろ・し・く・ネ☆ 喜・友
女生徒? | あらッ、清く正しく美しき…… 困・友・喜
女生徒? | いいでしょ? 主人公きゅん? …… 喜

八泛学院 茶室

冷やかな 咒言花札の正当でない執行者…… 友・嫌
女生徒

要 | うちの心中なんぞ…… 友
・花札を渡す/花札を渡さない

要 | うちが認めん限り、勝手に…… 友
弥纪 | もしかして、八泛学院の…… 嫌・喜・愛
道佳 | ソッ、それよりイツ、主人公きゅん 喜

道佳 | ん! 占いてみたくなア? 友・困
灯治 | 教えてくれるわよねッ? 喜・燃・友
深夜になつたらちよいと……

喫茶店

绚人 | ねえ、そうだろう? 友・愛
绚人 | 君は知りたいかい? 嫌・友・愛

・三つの机关を知っている/三つの机关を知らない

轮 | だから……自信持てよな、主人公! 喜・喜・友

鴉羽神社

白 | 温泉……とやらの事じゃ。 友・愛
白 | し、しばしじつと……。 友・愛
黒髪の少女 | ああ……大丈夫……ですか? 友・喜
紅緒 | ……貴方の事が、気に入ったそうで 友・愛
す。

羽鸟家居间

・風呂に入る*/風呂に入らない
・耳を済ませる*/居間に戻る
・近づく*/居間に戻る
・逃げる

清司郎 | と、まさかお前、の、覗いたか……? 嫌・悲
白 | のう、主人公? 喜
朝子 | せつかくだから…… 喜
久美 | なんだびよつとして違い引きか? 嫌・友・怒
灯治 | 助かつたぜ……。主人公、お前は俺 喜・友・愛
の味方だよな?

銭湯

长英 | やっぱ広い風呂でー 燃・喜・友
轮 | それにみんな一緒なんて楽しいじゃないか! 喜・喜・友
义王 | ここで会つたが百年目つて奴かア? あア? 燃・喜・愛

・女子風呂に興味がある/女子風呂に興味はない

a. 选择“女子風呂に興味がある”时

义王 | この真剣勝負の醍醐味がよい 燃・喜

・浴槽寄り/中央右侧/中央左侧/脱衣所寄り

a-1. 浴槽寄り: 朝子&白

a-2. 中央右侧: 朝子&久美

a-3. 中央左侧: アンジ&巴

a-4. 脱衣所寄り: 弥纪&轮

b. 选择“女子風呂に興味はない”时

御霧 | 馬鹿の扱いには苦勞してるようだな。 友・喜

御霧 | 躊躇無く他人を見限る奴の事だろう? 悲・愛

御霧 | そうか、お前らの知り合いか。…… 悲・怒・嫌・困
どうりでな。

・掴みかかる/掴みかからない

・获得“事務室の键”。

英雄 | 執行者の正義とは…… 嫌・喜

自由行动 (下午)

四角研究会

竜 袋の四角。気になる、気にならん友・愛
い。どつち?

・获得“四角研究会の鍵”。

鸦羽神社

・いま渡す/あとで渡す, 选择第一项后将“油揚げ”(油+豆腐调合得到)交给键可获得“狐の前挂”。

鈴 ねえ、ぬしさま。セントウつて、ど愛
んな場所なのですか?

白 妻は一体、どうしてしまったのじゃ……愛・怒

カレー屋

カルパタ さま、主人公ドノも!! ニッコ喜・愛
ル リ、ニコ?

富堅 やはりカレーの選択には……友・燃・愛

中央公园

红绪 主人公さん……。貴方は、月がお好き悲・喜・燃
ですか? 友

驿前广场

・将“焼きそばパン”交给零可提升好感度, 获得“木彫りの犬”。(焼きそばパンの素材はソース焼きそば+食パン, 其中ソース焼きそばの素材はソース+カップ面。)

歌舞伎町

筑紫 あの虚ろな眼差しに……燃・悲

喫茶店

いちろ 動かしちゃつたらやつぱり可哀想だ友・愛
よね?

伊佐地 身体や精神のコンディションは~友・愛

・把砂糖交给涩川可提升好感度, 获得“コーヒートーピング”。

花园神社

絢人 ねえ、主人公。君は子供は好きか友・愛
い?

・把リコーダー交给日向轮可提升好感度, 获得“小さい雛人形”。

・准备完毕后前往八泛学院。

八泛学院

覆面の男 君の胸に真つ赤に燃える炎はある燃・愛
かッ?

八泛学院茶室

要 執行者が花札を奪われて……燃

迷宫部分 (冬の洞 第三阶层)

判官の間

・与4个杂兵战斗, 找到道具“潮变えの手回し”。

武功の路

三个门, 西南门通往坛浦之间, 西门通往一谷之间, 东门通往东洞之间。

坛の浦の間

・在水军的坛上使用“潮变えの手回し”, 等木船移动后借助船体跳跃前进。

・找到花札“梅の屑・一”, 并在台座上获得“八咫鏡”, 返回武功之路。

武功の路

・对南门正对面的须佐之门使用“梅の屑”, 传送到上一层。这里有3扇须佐之门, 从右边的那扇传送到东洞之间的门前。

东洞の間



・与5个杂兵战斗后, 在台座上获得“追讨の刺刀”。

・在东北角使用秘法眼发现隐藏门, 进一谷之间。

一ノ谷の間



・与6个杂兵战斗后, 将“追讨の刺刀”插到台座上的平江之面中。对藤婆缠绕的柱子使用“菅蒲の屑”破坏封印, 然后将其移动到如图位置, 借此为立足点跳到墙壁的洞穴里, 向西走调查水槽, 改变水位。

坛の浦の間

・调查“潮变えの手回し”, 将其向右转两次。与4个杂兵战斗, 注意有一个杂兵在地图西北角, 需要借助木船跳过去才能消灭它。

・在台座上获得“八咫琼勾玉”。

・攀上梯子, 对金乌封印的岩石使用“藤の屑”返回判官之间。

判官の間

・对封印的门依次使用“八咫琼勾玉”和“八咫鏡”, 进入大桥之间。

大桥の間

・与5个杂兵战斗后进入奥州之路。

奥州の路

・从西门进入如意渡之间。

如意渡の間

・将插有锡杖的台座移动到石柱前, 然后调查台座, 按方向键切换到“忠心錫”, 使用其将石柱打碎。

・调查深处的“操脉珠”, 返回奥州之路, 从东门到达三口之间。

奥州の路~三口的間



・无视入口处的石碑, 向里面走, 将三个石台中没有雕像的移到投钱箱的石板上。

・调查“操脉珠”, 返回大桥之间。

大桥の間

・在入口处的台座上获得“道开きの知恵”, 返回奥州之路。

奥州の路

・对正面墙壁上的洞孔使用“道开きの知恵”, 攀上梯子。与6个杂兵战斗, 直走进入衣川之间。(使用秘法眼可以从东边的隐藏门进入龟割之间。)

衣川の間

・与5个杂兵战斗, 将它们消灭后走到门前, 再次出现6个杂兵。进入通往BOSS房间的龙飞之路, 记录后挑战BOSS。

龙飞の路~人龙の間

要 あんさんはそこで黙って見てたらよろし。燃

・获得花札“桐に凤凰”。

道佳 主人公きゅん、これを賭けてアタシ燃・愛
と戦ってちょうだい。

・BOSS 蒲生道佳

战法 第一回付与の力を活用し封印解除
秘法眼は4055 (用、封印解除) 等
に武器は4055 (加算使用秘法眼)
注意は4055の下位領域、1回合戦前
飛竜飛鳥の花札は4055解除、第二回合
BOSS会解除我方布置の花札并進、召喚
出的新杂兵可以用灯治的同伴技能打掉
积累封印数。接着依旧用“松の屑・二”
强化的武器攻击BOSS、三回合戦内可解决
战斗。

对话部分 (夜晚)

道佳 ミカきゅんのワガママに付き合わせちゃつて……怒・燃

・道佳をかばう/要をかばう/事态を見る
守る

a. 选择“道佳をかばう”时

道佳 ミカきゅんは敵なのに、どうして……愛・友

要 あんさんかて、そう思うたから庇つ友
てくれたんやろ?

b. 选择“要をかばう”时

道佳 ありがとう、主人公きゅん。カナめ燃
んを护ってくれて。

白 ……主人公。頼りは其方だけじゃ。~友・愛

零 こは大人しく退いて……欲しい。友・愛

アンジー ゴメンナサイして、札を全部置いていくのも……怒

义王 そうだろ、主人公? 燃・怒

道佳 わかつてるわ、馬鹿な女よ。笑って怒・燃

ちやうだいッ!

要 ……おおきに。喜・愛

要 せやから、うちも……力をお貸します。喜・愛

・幸徳寺要登录到手机。

道佳 だから……お願いッ! ミカきゅんも喜・愛
仲間にしてッ

・蒲生道佳登录到手机。

・获得花札“梅にあかよろし”和“松にあかよろし”。

第六话完

第七话 归花の矜持

对话部分 (上午)

羽鸟家居内

朝子 ごめんね、主人公。何だか今日はば
うとしてて……
白 主人公、学校では其方が気を配って
やると……
清司郎 ……主人公、悪いが屈けてやつてく
れねえか?

鸦羽神社境内

筑紫 君はこんな場所にいる、危機感を……
筑紫 彼女は君にとってどういった存在なんだ?
鈴 怖い目で主人公を見て……嫌な感じが
するです……

・敵/味方/どちらともいえない

鍵 くれぐれも、油断はなさらない事です。友・燃・愛

鸦乃杜学园 职员室

久荣 朝から職員室に来るなんて……
久荣 まだ時間はあるな。チャイムが名る
まで少し……話をしないか?

a. 在職員室对久荣的第二个问题如果给
予肯定答案(如友、爱、喜等)

久荣 あの神社での生活は、色々大変じゃあないか?
天神玉命を知っている/天神玉命を知らない
久荣 一緒に暮らして家族と思ってい……

b. 在職員室对久荣的第二个问题如果给
予否定答案(如嫌、困等)，进入3-2教室

・春/夏/秋/冬

グラウンド

灯治 何だつたら……俺がお前の限界、試してやろうか?
灯治 なら今回は、打点勝負ってどこか?
朝子 二人とも、体育頑張りしてる?
久荣 ここは私が預かる。

3-2教室

・灯治 灯治と朝子を見舞う/教室に残る

a. 选择“灯治と朝子を見舞う”时

灯治 なあ、主人公。お前、進路とか……
灯治 お前と……出会うきっかけかな。

b. 选择“教室に残る”时

・弥纪 弥纪と朝子を見舞う/他に行く
ところがある

b-1. 选择“弥纪と朝子を見舞う”时

弥纪 ……そんな気がしない?
弥纪 ……大丈夫、だよな?

b-2. 选择“他に行くところがある”时，进一
步出现以下四个选项：巴を誘いに行く/长英
を誘いに行く/菟を誘いに行く/一人で保健
室に行く

b-2-1. 选择“巴を誘いに行く”时

巴 なんだったら……
巴 ああもう、ごめんツ。

b-2-2. 选择“长英を誘いに行く”时

长英 乱入したかつくらいじゃ……
长英 見舞いに行かれるんけエ?
长英 見に来てくれんですか?

・选择“菟を誘いに行く”时

菟 一緒に行くの、ダメ、かな。
菟 少し、不安……

・选择“一人で保健室に行く”时

白 早う朝子の元まで案内せぬか。
白 其方も何も、変わりはないかえ?

保健室

・教室に戻る/もう少しここにいる
※选择“もう少しここにいる”时，根据
前来探病的同伴人选，好感度发生不同变化：

灯治/弥纪/巴/白

朝子 ……ごめんね。こんな格好で。
朝子 あ……ごめんね、突然、変な話を……

自由行动 (午休)

屋上

・把ソーダ水(重曹+水調合完成)交给白
以后好感度上升，获得“櫛の枝”。

灯治 けど、お前みたいな奴が近くに……
ば……

3-1教室

巴 それに、時間を有効に使えて……
しよ?

2-2教室

・把木刀交给长英以后好感度上升，获得
“穴戸流心得铭板”。

菟 永遠に続く四角の世界。素晴らしい……

对话部分 (下午)

3-2教室

灯治 主人公、お前何か聞いているか?
巴 もし、弥紀に何かあつたら……
朝子 知ってる事があれば先生に話して……
朝子 危ない事はしない、つて。

・警察に頼む/カレー屋に行く/喫茶店に行
く/特にない

歌舞伎町

灯治 いいか、主人公、今日のところはあ
いつらと目エ合わせんなよ?
英雄 君たちもこの街の危機を感じて……
英雄 彼女を想う時……

路地里

义王 ……とつとと失せな。

・义王を助ける/义王を助けない

喫茶店

富坚 知ってるんだな? あの少年が何者な
のか。
富坚 ……それくらい、お前たちにもわか
るだろう。

・心当たりがある/心当たりはない/答え
ない

・警察/盗賊団/隠人/わからない

义王 だつたらどうするよ?

・右に避ける/左に避ける

义王 まさかデメラ、敵であるオレ様の
言う事を……

・获得“校务员室の鍵”。

自由移动 (下午)

职员室

・把“ホットミルク”(用牛乳+唐辛子調
合)交给朝子可提升好感度，获得“マカロン”。

久荣 主人公、キミも、无茶はするなよ?

鸦羽神社

伊佐地 ……なあ、主人公。お前はここが大事か?
鈴 ぬしさま、ぬしさま、これ、コツつてあ
るのです?

カレー屋

カルパタル そんな時は是非でも……

中央公园

红绪 ……貴方は、時が流れる事が……

新宿署

富坚 ……主人公。お前は、乗り入むんだ
な? 友のために。

都厅

筑紫 主人公君、君はそんな
に想う事はないか?

駅前广场

零 その事を、重荷に感じたりはしてい
ないか?

驿ビル

道佳 ね、主人公きゅん。ミカみゅんに
ビッパリだと思わない?
轮 だつて、くのいちなんてカッコ悪い
だろ?

歌舞伎町

绚人 ……もし仆が攫われたら……
英雄 君にはこの言叶の意味がわかるか
い?

・获得花札“櫻にみよしの”
・嘉门英雄登录到手机。

喫茶店

湮川 大事なものがあんなら……

花园神社

・把“たい焼き”(用鱼介类+馒头調合)
交给幸徳寺要可提升好感度，获得“阴阳灵
札”。

・都准备完毕后前往茶室。

八泛学院茶室

白 其方、本当に娘一人の身と花札を……
・根据好感度的高低，要或道佳会前来一
人帮忙。

a. 要来帮忙时

要 はんま、面目あらしまへん……

b. 道佳来帮忙时

道佳 思わず主人公きゅんのお胸に……

迷宫部分 (冬の洞 第二阶层)

合戦の間

东北方の門通往第一阶层，中央右上的門
通往敗将の間，中央左上の門通往狭抜間之間。

・弥纪に手伝ってもらう/巴に手伝ってもらう/灯治に手伝ってもらう/一人で着替える

a. 选择“弥纪に手伝ってもらう”时

弥纪 あ、うん。勿论、主人公君が……

b. 选择“巴に手伝ってもらう”时

巴 ば……馬鹿じゃないの！

c. 选择“灯治に手伝ってもらう”时

灯治 そうだよな、主人公？

いある ん……？

・获得“家庭科室の鍵”。

いある だから……ね、主人公クン。

・いあるを問い詰める/いあるを問い詰めない

※ 加入时

寛 ばくも、協力。正しい四角のために、ね。

自由行动 (午休)

屋上

白 执行者たる者が、なんと情けない……。

司书室

久荣 おい、主人公君。ちよつとボーズをつとみてくれ。

四角研究会

寛 その格好は、四角つばい？

家庭科室

弥纪 うん！ これでもつとよくなつたよ。

巴 主人公君。わかつてるとは思うけど～

いある それなのに、こんなに仲良いのが……普通の？

・从いある处获得“Gグローブ”。

武道场

・与灯治对话选择“いま渡す”后将烧夷剂（可在カレー屋购买）交给他可获得カップ面。

长英 も、もしかして、主人公先輩か？！

对话部分 (下午)

新宿街路

巴 学園の事はあたしに任せて……

富堅 主人公……初めに聞いておくが……

富堅 全てはお前に关系している。～

・喫茶店に行く/カレー屋に行く

a. 选择“喫茶店に行く”时

喫茶店

涩川 いま、飲み物を用意する。

輪 だからボク、心配で……。

純人 すまない、主人公。肝心を時に力になれなくて……。

涩川 お前の目に、あいつは……筑紫はどう映った？

b. 选择“カレー屋に行く”时

カレー屋

カルパタル ああ、カレーの海に舞い降りた～

アンジー エット……二十八点……くらい？

八泛学院校门

道佳 ま、まさか薔薇の君……。アナタもアタシと同じ道を……

八泛学院 茶室

要 ……主人公はん。うちの言いたい事、わからはりますね？

いある声 キミの事情も考えずに……

道佳 恋する乙女の健気な一念……

いある ホントに……ごめん。

义王 テメエが死ぬ為に～

义王 テメエはどうだ？ このままだ～

カルパタル なーを今更、油臭い！ ～

涩川 もちろん、お前もな

富堅 余計な事はするなとあれほど言っただろう。

国会图书馆 特务課

・忍び足で進む/何か投げる/一気に走り抜ける

a. 选择“何かを投げる”时

义王 まッオレ様にかかりやこの程度、朝飯前だぜ。

b. 选择“一気に走り抜ける”时

いある あ、でもちよつと……

・物陰に隠れる/迎え討つ/猫の鳴き真似をする

a. 选择“物陰に隠れる”时

輪 助けに来たぞッ、无事か、主人公！

道佳 特課なんて初めてでミカみゆん怖かつたけど～

b. 选择“迎え討つ”时

御霧 （好感度が高い場合登場） おまえもだ、主人公。～

純人 やあ、主人公。手伝いに来たよ。

c. 选择“猫の鳴き真似をする”时

英雄 无事だったかい！

アンジー （好感度高時） もう大丈夫だよ！

・接下来流程有三条走向。

a. 义王线

义王 その代わり、ここは、オレ様が頂くぜッ！

b. 灯治线

灯治 行け、主人公。

c. 弥纪线

右侧の扉を調べる（获得“气つけ薬”）
/中央の扉を調べる/左侧の扉を調べる（获得カイロ）

・扉を開ける/扉を開けない（选择前者）

白い学生 ……なるほど、良い眼をしているな。

服の男 白い学生 抗う事なく、己が運命を受け入れるか？

服の男 白い学生 抗う事なく、己が運命を受け入れるか？

いある ほんとに……怖かつたんだから……。

・富堅を止める/富堅を止めない

※选择“富堅を止める”时

富堅 この……馬鹿！ 急に飛び出してきて～

富堅 これでは、私の出る幕など無いはずだな。

伊佐地 ……主人公。花札の事はもう、武藤から聞いたんだろう？

伊佐地 ……行ってくれるか？

・武藤いある登録到手机。

・获得花札“芒に雁”。

自由行动 (下午)

鴉羽神社

鍵 坊。どうか、我らを信じて后をお任せ下さい。

カレー屋

カルパタル 偉大とか？ 役者とか

中央公園

・与红绪对话选择“いま渡す”后将“ゼンセット”交给她可获得“木の实ミックス”。ゼンセット需要在保健室探索才能获得，主人公成绩单上的“保健”数值需要在4以上。

八泛学院

道佳 薔薇の君、駄目なミカみゆんでも……

要 足掻いて、しがみつくんは……

駅前广场

零 主人公、ときが命を落とす必要なんてないだろう？

喫茶店

純人 主人公。君も、ぶたれてみないかい？

※此时如果选择“怒”可获得“SM本”。

涩川 いや、筋がいいな。

・从涩川处获得“DGタンブラー”。

御霧 ……お前には、わかるか、主人公。

・鹿岛御霧登录到手机。

・获得花札“紅葉に鹿”。

※如果选择“怒”御霧将不会加入队伍，同时得不到花札。

花园神社

英雄 どうだい、主人公君！ 君も……

輪 ……でも、主人公。ヒーローより忍者の方が……

アンジー だから、主人公もアンのトモダチで、家族！

・アンジー・D登录到手机。

・获得花札“牡丹に蝶”。

・准备完毕后前往新宿御苑。

新宿御苑

灯治 ……な、主人公。

白 ならば余計な情報など……

いある ……主人公が嫌だって言っても行くからね。

迷宫部分 (夏の洞 第三阶层)

该迷宫中武藤一彦为固定同伴。

泰平の路～梵钟の間

与5个杂兵战斗。

难波の路

该房间有四扇门，东南的隐藏门通往真田之间，需要用秘法眼发现。南门为出城之间，北门为和议之间，西门为强兵之间。先进入南门的出城之间。

出城の間

与4个杂兵战斗。地面的陷阱会让主角每回合都受到伤害，将敌人全部消灭后陷阱就会失效。对须佐之门使用“梅の屑”传送到和议之间，将和议之间的堀埋めの太岩（四）推下去。

强兵の間

与5个杂兵战斗。对须佐之门使用“梅の屑”传送到和议之间，将和议之间的堀埋めの太岩（三）推下去。

178 PlayStation Portable
专辑 Vol.9

音楽室

弥纪 | でもきつと主人公は…… 愛
・弥纪と一緒にいること/みんなと一緒に
いること/任務を達成すること/それ以外

※“弥纪と一緒にいること”時

弥纪 | だから、置いていかないでね。 愛

生徒会室

巴 | 何であたしがアンタを…… 喜
※选择“愛”時、遊びに来た/手伝いに
来た/巴に会いに来た

巴 | あー、もうっ！…… 嫌
巴 | あたしにこんな事言わせた責任、…… 愛

図書室

零 | ……主人公、きみは本が好きか？ 燃
・パン/焼きそば/両方/カレー
零 | きみならば、おれの求める答えを持っている 愛
のか？

司書室

久栄 | こんな日は部屋でゆっくり…… 愛
久栄 | なあ、主人公。その日付が…… 嫌
・获得“太陽の石”。

久栄 | 主人公君、キミはどう思う？ 愛

四角研究会

寛 | この部屋、落ち着くから、好き。…… 愛
・苗字を書く/名前を書く/フルネームを
書く/何も書かない
寛 | 何のことか、わかる？ 愛

家庭科室

・隠した物を奪う/隠した物を奪わない
※选择“隠した物を奪う”時

いちる | でも片っぱいだと寒いし…… 愛
いちる | それがなかったら…… 嫌
いちる | もしそんな風に出会っても…… 愛

武道場

长英 | 主人公先輩も、クリスマスは…… 怒
长英 | それで、ええんじやよな？ わしは…… 嫌

・长英を殴る/长英を殴らない、选择
“长英を殴らない”時
・受けて立つ/逃げる

长英 | わしが、きちんと考えて…… 燃

グラウンド

白 | 其方にとつてここは…… 喜
・思いやり/相互理解/協力体制/それ以外
白 | 幸徳路の娘が言っておった通り…… 嫌

鴉羽神社

健 | ……坊は、お祭りは好きですか？ 友
健 | ……いいですよ、坊。たまには…… 燃
健 | 坊だけは……覚えていてくれませんか？ 燃
鈴 | すずは……本当に役立たずなのですね。…… 愛

・つねる/叩く/ てる (获得“お手持
おむすび”) /抱きしめる

鈴 | ですから、ぬしさま。どうか安心して…… 愛
朝子 | それとももしかしたらー 愛
朝子 | ほら……もう全然、元気なだから！…… 怒
朝子 | 近くで見て……いい？ 愛

カレー屋

カルパタル | カワイコちゃん、ムフフで…… 嫌
カルパタル | かの字。お仕事で何かあったか？ 友
カルパタル | 絶対、大丈夫でござる！…… 燃
カルパタル | なあ……に！ いざとなれば…… 燃
御霧 | 毎年この日は女共が五月蠅いだろ。…… 悲

※选择“愛”、“喜”時、御霧に会いに
来た/他に用がある

御霧 | お前と俺が組めば、世界が取れる。…… 愛
・信じていた/信じてなかった/今も信
じてる

御霧 | つまらない話だな。…忘れてくれ 愛

中央公園

輪 | あ、あつち行けつて！…… 愛
輪 | なあ、主人公。…… 愛
輪 | 主人公、そ、そそ、…… 喜

八泛学院

要 | ……どうせ主人公はんも…… 友
友込とパーティー/家族とのんびり/恋人
と二人で/一人で静かに

要 | ありがた話ですやろ？ 愛
要 | ここで話してかへん？ 愛

新宿署

富堅 | 主人公。わかつていると思うが…… 友
富堅 | ……ありがとうな。 友
富堅 | ……まあ、お前が嫌でなければだが。 愛

都庁

万黎 | 虚飾に浮かれる街でお前は何を想う？ 元視

駅前广场

英雄 | どうだい、主人公君。 燃

・嘉門の秘密を聞く/嘉門の秘密を聞か

英雄 | この嘉門 英雄こそが…… 燃
英雄 | 共に征こうではないか？！ 燃

驿ビル

道佳 | ねえねえ、薔薇の君。 喜
道佳 | えつとオ……あの、その…… 愛

・目を閉じる/だが断る、选择“だが断
る”時、仕方なく目を閉じる/断固断る

張りのある声 | どうかこれよりも、道佳めと絆を…… 友

・获得“○×クッション”。

玩具屋

アンジー | ねえ、これつてすご……く運命的じゃない？ 愛
アンジー | 似合わない……よね？ 愛
アンジー | ……ねえ、主人公は……どう？ 愛
アンジー | 特別でもない……よね？ 愛

・获得“魔女の人形”。

彦圣高校

义王 | まさかデメエもあんなモン…… 愛

・金/物/人/それ以外

义王 | デメエにとつてこのオレ様は…… 一

新宿御苑

红绪の手を掴む/红绪の手を掴まない
※选择“红绪の手を掴む”時、避ける
/避けない。

※选择“避けない”時

红绪 | ……行つて下さい。 愛
红绪 | あの方は…… 友

・とにかく生きること/目的を達成する
こと/……

※选择“目的を達成すること”時

红绪 | 一体これは……何なのですか…… 愛

歌舞伎町

清司郎 | お前さんたまには少しくらい…… 喜・友

a. 选择“友”時

清司郎 | 学校でのアイツはどうだ？…… 喜

b. 选择“喜”時

清司郎 | もしそうだと…… 愛

喫茶店

筑紫 | 私がい迷感だと言うなら…… 嫌
筑紫 | ……君たちの不利益になるような事は…… 怒
筑紫 | ……こんな私にも、护れるものはあるだろう 愛
か？
涩川 | お前くらいの年頃なら…… 友

a. 选择除“愛”以外的肯定选项时、获

得“ウイニングヒーロー”。

b. 选择“愛”時

涩川 | ……いつかこの店を継いでいるかもしれん 愛
ぞ？
涩川 | 変わらずに……いまのお前のままで。 喜

伊佐地 | ……主人公、そうは思わないか？ 愛

※选择“愛”時

伊佐地 | ……お前には、高しにしたい手があるか？ 愛
伊佐地 | 改めて……礼を言わせてくれ。 喜

花园神社

绚人を殴る/绚人を殴らない

※选择“绚人を殴らない”時

绚人 | ……そうか、期待か。…… 友

※选择“怒”時、绚人を殴る/绚人を殴

らない。

※继续选择“绚人を殴らない”時、远慮

なく殴る/远慮なく蹴る/何もしない

※继续选择“何もしない”時

绚人 | ……ねえ、主人公。こんな仆にも…… 喜

・准备完毕后前往鴉羽杜学园的3-2教室

3-2教室

灯治 | ようこそ、主人公。お前が主賓だぜ。 喜
巴 | その代わり、明日の終業式、サボつたら…… 友
いちる | あたしだつたら絶対ものすごい…… 嫌

寛 | なかなかいけてると、思う、けど？ 喜

弥纪 | 誰かを信じるつて…… 愛

いちる | この先まだ何があるかわからないけど…… 愛

灯治 | 自己さへ犠牲に…… 嫌

寛 | ん……主人公センパイがいる丸……だから、 愛
かな？

长英 | そう思うとな、何じゃ、その…… 愛

新宿街路

白 | 其方の周りは、ほんにおかしな…… 喜
・护りたいものがある/护りたいものは 愛
ない/わからない

鈴 | ととととにかく早く早く…… 燃

鴉羽神社境内

健 | 我らが……ついでにがら…… 嫌

红绪の札を回収に行く/朝子を救いに行く

迷宫部分 (夏の洞 第二阶层)

强国の間

进入西门，从开国之路到达强国之间。

开国之路~强国の間

用秘法眼发现西边的隐藏门，进入畏怖之间。

畏怖の間

对地镇社使用“松の屑”使光壁暂时消失，获得花札“芒の屑”。返回强国之间，进入西南方的大狱之间。

大狱の間

与6个杂兵战斗，在台座上获得“蜂起の舵”。返回强国之间，进入东南方的条约之间。

条约の間

与4个杂兵战斗，在台座上获得“攘夷の舵”。

强国の間



对“人心的柱”使用“蜂起の舵”，从船上跳掉对岸，对另一根“人心的柱”使用“攘夷の舵”。进入东门的混乱之间。

混乱之路~动乱の間

对风卷大岩使用“芒の屑”前往上空。这里有4个门，北门通往同盟之间，南门通往天诛之间，东门通往禁门之间，西门通往奉还之间。

天诛の間

对地镇社使用“松の屑”后与6个杂兵战斗，战斗结束用再次对地镇社使用“松の屑”，前往东边的门，经过都落之路到达禁门之间。

都落之路~禁门の間

对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推落到下层。把柱子移动到大门前，返回动乱之间，进入北门的同盟之间。

同盟の間

从东南的门到达禁门之间。

禁门の間

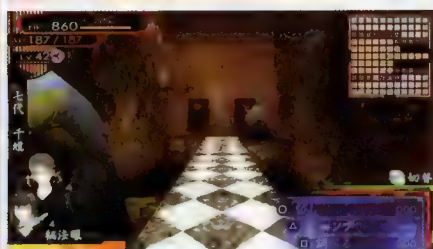
对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，将其推落到下层。把柱子移动到大门前。登上梯子，以刚才推放的两个柱子为立足点，跳到高台上继续向东走。与5个杂兵战斗后，从台座上找到“倒幕の炮键”。返回动乱之间，进入西门的奉还之间。

奉还の間

与5个杂兵战斗后，对藤蔓缠绕的柱子使用“菖蒲の屑”，推到北门前，构筑起通向北

边的路。

同盟の間



对“桥渡しの坛”使用“倒幕の炮键”后自动架桥。过桥后将“萨杰の柱”移到东边的石板上。从西边的门到达奉还之间。

奉还の間

在西边高台上获得“王政の证”。返回动乱之间，对封印着的门使用“王政の证”，进入御旗之间。

御旗の間~死斗の間。

与6个杂兵战斗后，使用秘法眼发现隐藏地板，跳跃前进到达维新之路。

维新之路~无血の間

启动“操珠咏”后与6个杂兵战斗。这里不能杀死敌兵，否则永远无法结束封札。对门前会使用迎击的两个敌人使用花札“菖蒲に八桥”，从它们中间打开门进入开城之路。

开城之路~人龙の間

红绪 この女性は、貴方にとって大切な人、ですか？ 友

· BOSS: 芒ニ月・二式

战法 保持距离站在地图的右侧保持移动，红色地板秒杀，应该用剩下的风卷大岩使用“松の屑・一”到达上层，跳到蓝色平台，消灭近处的敌人后使用剩余的AP向BOSS被壳中的弱点射击。

· 获得花札“芒に月”。

红绪 羽鸟朝子的身代わりとなつて…… 友
红绪 この女性を救いたければ…… 友

朝子を助ける/朝子を助けない

清司郎 ……そういう译だ。恨むなら、俺を恨め 友

· BOSS: 佐波守 红绪

战法 BOSS的弱点和前几层上的一样，必须保持距离并不断移动。BOSS的招式很复杂，攻击可能集中到某一处弱点，另外连招攻击虽然伤害相对较小，但带来的麻痹效果反而更麻烦，可以用“松の屑・一”预防，攻击完毕后依然是老办法，用“松の屑”保持距离。

※红绪好感度较高时

红绪 どうして…… 友
零 暖かい……これがきつと、心…… 喜
零 おれを……おれと白を…… 喜

光札を渡す/光札を渡さない，注意这里的选项会影响结局。

a. 选择“光札を渡す”时，通往花札消灭结局，与BOSS五光兽战斗。

· BOSS 五光の兽

战法 保持距离，使用“松の屑”保持距离，不要让它靠近。

· 花札消灭END

b. 选择“光札を渡さない”时可通往其他3个结局，并与BOSS雉明零战斗。

· BOSS 雉明零

战法 没有装备千太郎的秘法时，建议用其装备，让BOSS的攻击减少时自场回复，如果装备没有武器能对其造成大于回复量的伤害值，那还是建议重新买好武器练过等级再来挑战。

零 札を封印すれば…… 悲

花札を封印する/花札を消灭させる/他の方法を考える

※这里的3个选项会通向3种结局，但最后一项“他の方法を考える”并非一定出现。

b-1. 选择“花札を封印する”时

· 获得花札“梅に雪”

· 花札封印END

b-2. 选择“花札を消灭させる”时与五光兽交战，战法与见上文

· 花札消灭END

b-3. 选择“他の方法を考える”时能够进入隐藏章

策がある/策がない/わからない

· 雉明零登录到手机。

红绪 ですが……その选择が、貴方の惟一なのです 喜
ね。

朝子 主人公、よく……頑張ったね。 友

愛
喜
友
悲
困
嫌
怒



The background of the cover is a vibrant orange-red gradient. It is decorated with numerous bright, glowing yellow and white particles, some of which are arranged in a circular pattern around the central text. A prominent, glowing yellow and orange starburst or explosion effect is located behind the text, with several sharp, angular yellow shapes radiating outwards. The overall aesthetic is dynamic and celebratory.

PSP

游戏最强年鉴

年鉴说明

本年鉴收录了2009年11月至2010年4月期间发售的各版本PSP游戏共134款。由于有些游戏发售过不同地区的版本,为避免重复,本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息,而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。根据游戏重头程度的高低,年鉴中所介绍的游戏分为两种篇幅,篇幅较大的为520字左右,较小的为250字左右。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外,还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

游戏中中文译名

游戏原名

推荐度

代表该游戏的推荐程度,满分为10分

依次为:游戏发行厂商、游戏类型、游戏发售日、该游戏的地区版本

依次为:游戏人数、游戏售价、该游戏的推荐玩家年龄

该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍

根据游戏的主头程度,分别用250左右及520字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

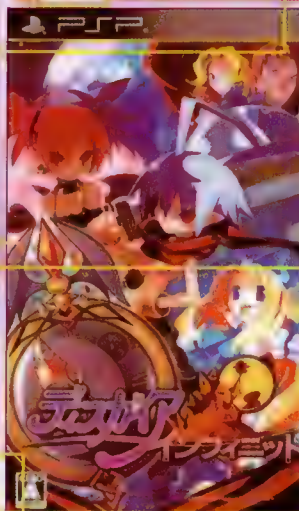
游戏分项评分

魔界战记 无限轮回

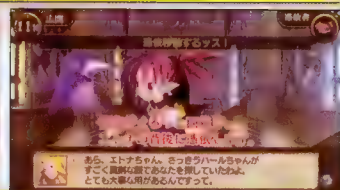
デイスガイア インフィニット

7

日本→Software AVG 2009年11月1日 日版
1人 2500日元 全年龄
备注:2010年8月8日(韩版)



这是融合了《魔界战记》世界观和《无限轮回》独特系统的文字类AVG,先行发售的是相对廉价的网络下载版(UMD版于2010年4月22日发售)。游戏讲述魔王拉哈尔遭人行刺,虽然未有大碍,但震怒的拉哈尔将责任完全归咎于魔王城中的奴仆——普利尼们。为了免除责罚,化作幽灵状态的主人公普利尼需要凭依到魔王城中的角色们身上,调查行刺事件的真相。在凭依过程中,玩家虽然无法操作凭依对象,却能体验该角色的所见所闻、把握其心理活动,找到突破口。借助特殊道具刻度时计,玩家可在积累大量情报后多次返回过去,介入角色的思考,让其做出能够避免刺杀事件发生的行动。



画面 系统 音乐 耐玩度

游戏类型说明

索引

| 数字与符号 | | | |
|------------------------------|-----|----------------------|-----|
| .hack//Link | 211 | 魔界战记 无限轮回 | 183 |
| 100万吨大卸八块 | 204 | 奈落之城 携带版 一柳和、二度受难 | 195 |
| 11眼 交错 | 201 | 女王之刃 螺旋混沌 | 195 |
| 阿凡达 | 191 | Persona3 携带版 | 183 |
| BLEACH 灵魂嘉年华2 | 194 | Puzzle 我们的48小时战争 | 191 |
| 巴兹猜谜世界 | 195 | 胖公主 蛋糕一把抓 | 212 |
| 冰之墓标 一柳和、二度受难 | 206 | 喵喵喵喵7 | 190 |
| 不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版 | 201 | 普利尼2 特攻游戏! 晓之内裤大作战 | 215 |
| 彩虹餐厅 携带版 | 201 | 潜龙谍影 和平行者 | 221 |
| 苍黑之楔 绯色之欠片3 携带版 | 217 | R-TYPE 战略版2 巧克力行动 | 193 |
| 苍翼默示录 携带版 | 209 | 染红的街道 携带版 | 196 |
| 传说勇者传说 | 205 | 人人爱桑亚 | 214 |
| 刺客信条 血统 | 188 | 认真学习 LEC合格 日南簿记3级携带版 | 199 |
| 大家的按摩 疼痛疲劳一扫光! | 214 | 认真学习 LEC合格 | 199 |
| 大家的导航 | 184 | 住房建筑交易主任携带版 | |
| 大家来读书 捕物帐 半七&右门&安吾&雄十郎&旗本退屈男 | 188 | SIMPLE 2500系列 携带版 | 196 |
| 大家来读书 源氏物语+小小文学 | 185 | Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女 | |
| 大家网球 携带版 | 193 | 少女爱上姐姐 携带版 | 221 |
| 但丁神曲 | 208 | 神之力量 | 186 |
| 电击的罗德 天空之绊 | 202 | 审判之眼 神偷的巫师 | 210 |
| 东京鬼被师 鸦乃杜学园奇谭 | 218 | 时限回廊 | 183 |
| 噩梦骑士 | 219 | 宇宙巡航机 爆发 | 197 |
| F1赛车 2009 | 187 | 原宿侦探学院 铁木 | 219 |
| 帆布3 七色的奇迹 | 218 | 战场的武女神2 高卢王立士官学校 | 200 |
| 风云新撰组 幕末传 携带版 | 194 | 战斗妖精 辉石霸者 | 187 |
| 高达 突击幸存者 | 214 | 战斗妖精 英雄之魂 | 213 |
| 公主之日记 二期 携带版 | 209 | 战极姬 乱世少女 | 187 |
| 古典迷宫 扶翼魔装阵 | 205 | 战极姬手2 携带版 | 187 |
| 光之圣女传说 诸神的黄昏 | 191 | 真・三国无双 联合突袭2 | 213 |
| 海豹突击队 布拉沃火线小组3 | 204 | 真・三国无双5 帝国 | 200 |
| 寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 强化版 | 190 | 职业棒球魂2010 | 185 |
| 寒蝉鸣泣之时 雀 | 185 | 装甲核心 寂静前线 携带版 | 189 |
| 合金弹头XX | 196 | 装甲核心 最后的佣兵 携带版 | 211 |
| 黑白之色 | 217 | 最后的伴侣 猫之俱乐部 | 206 |
| 幻想般子 | 196 | | |
| 皇家新娘 棱镜故事 | 220 | | |
| 火影忍者 疾风传 终极觉醒3 | 194 | | |
| J联盟 创造职业球会6 J之荣耀 | 185 | | |
| 机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS | 192 | | |
| 寂静岭 破碎的记忆 | 199 | | |
| 家庭教师REBORN 羁绊组队战 | 207 | | |
| 将棋世界冠军 激指携带版 | 218 | | |
| 交错频道 献给所有人 | 208 | | |
| 角斗士 斗士起源 | 198 | | |
| 街道创造者3×逃走中 | 202 | | |
| 杰克与达斯特 迷失边境 | 184 | | |
| 金色的琴弦3 | 206 | | |
| 拒绝命运! 意志之力 | 206 | | |
| 绝对迷宮格林童话 七把钥匙和乐园的少女 | 220 | | |
| 绝对英雄改造计划 | 212 | | |
| 库鲁林融合 | 194 | | |
| 跨越真实 携带版 | 219 | | |
| L的季节 双重口袋 | 190 | | |
| 老虎机狂热P 哲也 被称为雀圣的男人 新篇 | 205 | | |
| VS上野 | 205 | | |
| 离子射线++ | 207 | | |
| 恋爱喜剧 奇迹之日 | 209 | | |
| 流行音乐 携带版 | 203 | | |
| 鲁夫萨拉丁 携带版 | 203 | | |
| 露娜 银色之星的歌声 | 186 | | |
| 麻将霸王 大混战 II | 198 | | |
| 美国职棒大联盟10 | 210 | | |
| 萌萌2次大战路2 | 203 | | |
| 梦幻之星 携带版2 | 192 | | |
| 密室牺牲 | 203 | | |
| 魔法传说 永恒 世界树与恋爱魔法使 | 197 | | |
| 魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战 | 201 | | |
| 魔界战记 无限轮回 | 183 | | |
| 奈落之城 携带版 一柳和、二度受难 | 195 | | |
| 女王之刃 螺旋混沌 | 195 | | |
| Persona3 携带版 | 183 | | |
| Puzzle 我们的48小时战争 | 191 | | |
| 胖公主 蛋糕一把抓 | 212 | | |
| 喵喵喵喵7 | 190 | | |
| 普利尼2 特攻游戏! 晓之内裤大作战 | 215 | | |
| 潜龙谍影 和平行者 | 221 | | |
| R-TYPE 战略版2 巧克力行动 | 193 | | |
| 染红的街道 携带版 | 196 | | |
| 人人爱桑亚 | 214 | | |
| 认真学习 LEC合格 日南簿记3级携带版 | 199 | | |
| 认真学习 LEC合格 | 199 | | |
| 住房建筑交易主任携带版 | | | |
| SIMPLE 2500系列 携带版 | 196 | | |
| Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女 | | | |
| 少女爱上姐姐 携带版 | 221 | | |
| 神之力量 | 186 | | |
| 审判之眼 神偷的巫师 | 210 | | |
| 时限回廊 | 183 | | |
| 宇宙巡航机 爆发 | 197 | | |
| 原宿侦探学院 铁木 | 219 | | |
| 战场的武女神2 高卢王立士官学校 | 200 | | |
| 战斗妖精 辉石霸者 | 187 | | |
| 战斗妖精 英雄之魂 | 213 | | |
| 战极姬 乱世少女 | 187 | | |
| 战极姬手2 携带版 | 187 | | |
| 真・三国无双 联合突袭2 | 213 | | |
| 真・三国无双5 帝国 | 200 | | |
| 职业棒球魂2010 | 185 | | |
| 装甲核心 寂静前线 携带版 | 189 | | |
| 装甲核心 最后的佣兵 携带版 | 211 | | |
| 最后的伴侣 猫之俱乐部 | 206 | | |

Persona3 携带版

ペルソナ3 ポータブル

推荐度

9

Atlus

RPG

2009年11月1日

日版

1

5000円

12岁以上

备注: 2010年7月6日(美版)



本作是发售于2006年7月的PS2游戏《Persona3》的掌机移植版, 针对原作的细节进行了调整, 并加入了大量新要素。在游戏中, 玩家需要扮演一位原创主人公, 在零点的影时间中与暗影进行战斗。PSP版在原作男性主人公的基础上, 追加了一位全新的女性主人公, 为该角色配音的声优是井上麻里奈。感情联络系统是本作的重要内容, 玩家需要像AVG一样, 和同学或是学校周边的人们进行交流, 增进彼此的感情, 这样一来在合成对应阿卡纳的Persona时可以获得额外的经验值奖励, 一些强力Persona的合成解禁也与此有关。女主人公篇有部分感情联络内容与男主人公篇不同, 并且追加了

新角色。PS2版中立体的场景在本作中变为了一张平面图片, 虽然有缩水之嫌, 但玩家可以直接选择移动地点、直接选择对象进行交谈, 实际游戏时会感觉节奏比原版更快、更便捷。在影时间中, 玩家要在随机生成的迷宫中不断上行, 而每到月圆之夜, 则会发生特殊剧情挑战强力的BOSS。本作的战斗在原作基础上进行了改良, 玩家可以直接对同伴下达行动指令, 而不再像原作那样同伴只会按照AI设定来行动, 对付起敌人来更加自如。游戏还在原作基础上追加了两种新的难度, 既照顾到了新手, 更满足了高手们的挑战欲望。游戏的整体完成度非常高, 推荐给每一位RPG玩家。



画面 音乐 系统 耐玩度

魔界战记 无限轮回

ディスガイア インフィニット

推荐度

7

日本一Software

AVG

2009年11月1日

日版

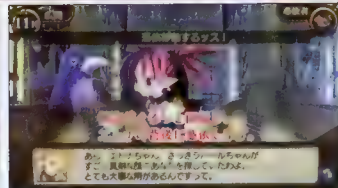
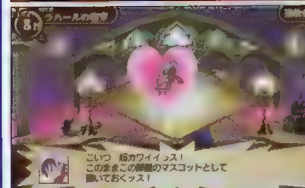
1

全年

备注: 2010年6月6日(美版)



这是融合了《魔界战记》世界观和《无限轮回》独特系统的文字类AVG, 先行发售的是相对廉价的网络下载版(UMD版于2010年4月22日发售)。游戏讲述魔王拉哈尔遭人行刺, 虽然未有大碍, 但震怒的拉哈尔将责任完全归咎于魔王城中的奴仆——普利尼们。为了免除责罚, 化作幽灵状态的主人公普利尼需要凭依到魔王城中的角色们身上, 调查行刺事件的真相。在凭依过程中, 玩家虽然无法操作凭依对象, 却能体验该角色的所见所闻、把握其心理活动, 找到突破口。借助特殊道具“刻渡时计”, 玩家可在积累大量情报后多次返回过去, 介入角色的思考, 让其做出能够避免刺杀事件发生的行动。



画面 音乐 系统 耐玩度

时限回廊

时限回廊

推荐度

7

SCEJ

PUZ

2009年11月1日

日版

1

3000日元

全年

备注: 2010年2月24日(美版) 2010年2月26日(欧版)



本作是益智解谜游戏《无限回廊》的续作, 和前作一样, 游戏里玩家需要操作代表自己的木偶, 克服迷宫中的各种机关, 在限定的时间内到达迷宫的终点。这次游戏的主题由“空间”改为了“时间”, 迷宫中的机关多为按钮启动式, 一旦离开就会关闭, 只靠一个木偶无法全部通过, 这时就要依靠游戏中特有的分身系统。木偶掉落陷阱或限定时间结束, 关卡都会从新开始, 并且身边会多出一个自己的分身, 这个分身会重复自己上次做过的动作, 这样一来就可以让木偶在前期以开启机关为目的展开行动, 后面的木偶就能利用分身来通过那些之前无法通过的地方。



画面 音乐 系统 耐玩度

异说 最终幻想 国际版

ディシディア ファイナルファンタジー ユニバーサルチューニング

推荐度 **7** | Square Enix | FTG | 2009年11月3日 | 日版 | 15岁以上
1-LL | 15岁以上
备注: 2009年11月19日(日版)/2009年11月20日(欧版)



《异说 最终幻想》的加强版，以原作的欧美版为基础并进行了进一步调整，追加了更多要素。游戏相比日版原作有着不少变更点，追加了部分角色的全新技能，并对部分角色的原有技能进行了性能方面的调整，总共有100多处进行了微调。游戏在原作基础上追加了部分新的过场动画，且过场动画的语音变为了英语，而战斗时的语音则可在英语和日语间切换。“街机模式”也是本作的一个新要素，该模式对玩家的限制相对较多，而且其中也包括了几个子模式。游戏可以继承原作日版的记录，并且有着继承要素不一的多种继承方式，玩家可以根据自己的实际需要来进行选择。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

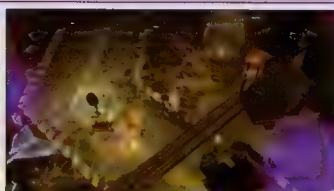
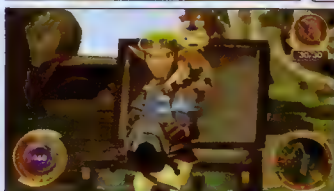
杰克与达斯特 迷失边境

Jak and Daxter: The Lost Frontier

推荐度 **7** | SCEA | ACT | 2009年11月3日 | 美版 | 10岁以上
1-LL | 10岁以上
备注: 2009年11月19日(日版)/2009年11月20日(欧版)



本作是系列的外传作品。为了保护星球，玩家需要操控杰克和达斯特在星球的边境区域与盗贼们展开战斗并寻找新的能源。游戏采用的是任务制系统，玩家需要在地图上接受任务，屏幕右下角的小地图上不断闪烁的圆圈即是接受当前任务的地点，到达后触发剧情，任务开始。杰克的两种近身攻击能力都比较强，且跳跃能力极佳，在相距较远的两个平台间跳跃时，二段跳后再按下O键便可产生一定的旋转漂浮效果。达斯特负责的是游戏中的动作解谜环节，比如发动龙卷风撞开场景中的安全门或是抓起蜘蛛利用蜘蛛丝来封住洞口等。使用获得的Eco能源换取金钱能提升角色的各项能力。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

星球大战前线 精英中队

Star Wars Battlefront: Elite Squadron

推荐度 **7** | Lucas Arts | ACT | 2009年11月3日 | 美版 | 13岁以上
1-LL | 13岁以上
备注: 2009年11月6日(欧版)



《星球大战前线》是“《星战》系列”游戏中的一大动作射击类分支，本作则是该分支系列三度登陆PSP平台，游戏以电影8部曲为蓝本，人物造型亦来自于电影版中的熟悉形象，但剧情却是完全原创，玩家可以扮演不同的角色，在枪林弹雨中去体验银河中那一场场激烈的战斗。游戏中收录了《星战》原作中登场的四大势力，各势力下丰富的兵种也都可以选择，武器方面除了常规的光枪，原作中特色的近战武器原力光剑也会登场。除了普通射击战斗，游戏中还有大量的特殊战斗，这些战斗中可以操作各种经典的战机战车，如AT-ST步行战车/钛战机、X翼战机等。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

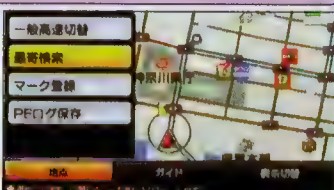
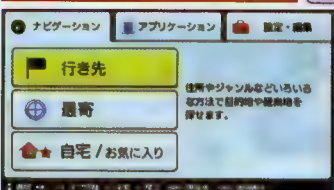
大家的导航

みんなのナビ

推荐度 **4** | Zenrin | ETC | 2009年11月5日 | 日版 | 全年
1-LL | 全年
备注: 2009年11月5日(欧版)



本作是一款需要结合PSP专用GPS装置使用的导航软件，能为驾车或徒步用户提供详细的地图情报、地点检索和线路导游功能。地图情报中详细记载了道路和建筑物分布，共分为2D和3D两种，两种地图都可以进行17个级别的部位缩放，另外，用户还可以将地图资料保存在PSP的记忆棒中，以便快速调出查看。线路导游有交汇点导航、交汇点放大等功能，能根据用户要求整理出最适合的路线，并且软件还搭载有语音，可以实现实时的语音导航。检索功能除了一般的目的地名称检索外，也能通过地址或电话号码这些信息找到要去的地方，而即使没有目的地信息也不要紧，软件中还提供了按类型分类的模糊检索。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

大家来读书 源氏物语+小小文学

みんなで读书 源氏物语+ちよつとだけ文学

推荐度 **5**

1人
1人

ETC

2009年11月5日

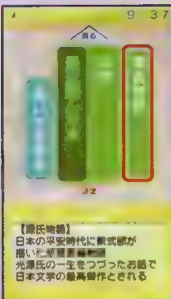
日版

全年

备注:无



【源氏物語】
日本の平安時代に成書された
源氏物語は、光源氏の一生を綴った物語で
日本文学の最高傑作とされる



心境。作为诗人名闻于世的紫式部在此书中留下了约千首和歌。《源氏物语》不仅仅只有文学上的价值，更是被誉为日本文学史上的最高杰作。除此以外，游戏还收录了夏目漱石、芥川龙之介、宫泽贤治、太宰治四位名家共44部作品。游戏带有自动书签功能，可以记录上次中断的进度，并收录了4种字体，大家可以选择自己习惯的字体来阅读。操作起来也非常方便，即使是单手，只用十字键就可以毫不费力地享受读书的乐趣。

一款PSP上的读书软件。游戏主要收录了11世纪初期由紫式部所著的著名长篇恋爱小说《源氏物语》，以主人公光源氏为中心，竭力表现了登场人物的对话与

画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

职业进化足球2010

Pro Evolution Soccer 2010

推荐度 **8**

1人
1人

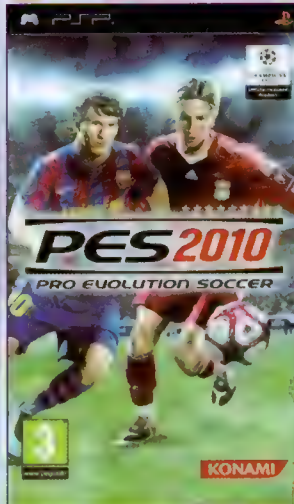
SPG

2009年11月6日

欧版

全年

备注:无



本作是Konami著名的“《实况足球》系列”的2010年度新作，同时在PC、X360、PS3等多个平台推出，不过与家用机版相对前作《PES2009》作出的诸多强化和改进相比，PSP版相对前作的进化简直乏善可陈，游戏基本是在《PES2009》的基础上稍作修改而来，画面基本一样，依旧没有实况解说。不过游戏强化了球员的细节动作，动作衔接显得更加流畅，而值得一提的是游戏收录大量著名球员富有个人特色的“球星动作”，我们可以根据球员动作一眼认出梅西或是伊布。前作中广受好评的“一球成名”模式得到了保留，这次还加入了欧冠联赛和欧洲杯模式。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

J联盟 创造职业球会6 J之荣耀

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!6 Pride of J

推荐度 **8**

1人
1人

SLG

2009年11月12日

日版

全年

备注:无



本作是著名的足球育成游戏“《创造球会》系列”的第6部正统作品，与以往作品一样，玩家要扮演日本J联盟中一支俱乐部球队的老板，为了将自己的球队带到联赛冠军的顶点而努力。游戏开始时玩家可以从J联盟36支队伍中挑选一支，也可以自创一支原创球队从J2联赛开始打拼。平时的工作主要包括对球员的培训和俱乐部的经营两部分，这次的球员训练新加入了“觉醒练习”的系统，通过一些特殊事件来积累觉醒点数，之后便可以让球员通过“觉醒练习”来进行特殊项目的训练。比赛过程与以往一样，通过下达各种战术指令来指挥球队，比赛过程中会有各种夸张华丽的必杀技演出。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

寒蝉鸣泣之时 雀

ひぐらしの哭く頃に 雀

推荐度 **7**

1人
1人

TA8

2009年11月12日

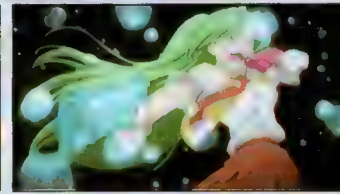
日版

15岁以上

备注:无



由大人气动漫作品《寒蝉鸣泣之时》的街机游戏移植而来，不仅强化了街机版的两个原有模式，还追加了独有内容。本作包含御社神、社团和故事3个模式，所有登场角色都由动画原班声优配音。其中故事模式由原作者龙骑士07撰写原创剧本，文字量充足，完全保留了原作的诡异氛围；玩家在御社神模式中要扮演圭一，与雏见泽的诸多女性进行麻将对决；社团模式则可任意选择对战对象，战胜后可要求对方换上各式服装，是服务男性的“养眼模式”。除传统麻将外，游戏还搭载了“老干麻将”系统，各角色可借助必杀技完成漂亮的胡牌，麻将初学者也能轻松上手。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

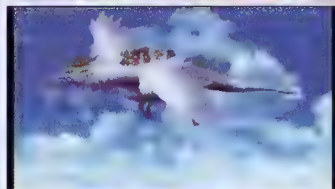
露娜 银色之星的和声

ルナ ハーモニー オブ シルバスター

| | | | | | |
|-----|---|-------------------|-------|-------------|----|
| 推荐度 | 7 | Gungaho Works | RPG | 2009年11月12日 | 日版 |
| | | 1人 | 12岁以上 | | |
| | | 备注: 2010年3月2日(美版) | | | |



本作是“《露娜》系列”初代的移植版,依旧保留了系列乃至Game Arts的特色。尽管系统和剧情都稍显古朴,但约50分钟的动画和笔触细腻的描写让它依旧有打动人心的魅力。主人公亚雷斯在幻想大陆上四处冒险,历经磨难成为真正的龙骑士,并最终从魔法皇帝手中拯救出青梅竹马的露娜。PSP版相比原作不仅增加了新剧情,画面也经过大幅升级。战斗部分讲究“走位”概念,敌我双方在攻击时都伴随着位置的移动,每名角色都有移动力的限制,玩家要根据角色的攻击距离合理布阵。不足之处在于战斗节奏缓慢且读盘时间较长,向古典派RPG爱好者推荐本作。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

隐形宝贝

Invizimals

| | | | | | |
|-----|---|-------------------------------------|------|-------------|-----|
| 推荐度 | 8 | SCBH | ETC | 2009年11月12日 | 中文版 |
| | | 1-2人 | 3岁以上 | | 全年龄 |
| | | 备注: 2009年11月13日(欧版)/对应PSP专用摄像头、专用卡片 | | | |



本作是一款需要利用PSP专用摄像头来玩的游戏,通过摄像头和周围的环境互动,就能发现原本肉眼无法辨别的隐形生物——“隐形宝贝”。比如将摄像头对准桌面,PSP屏幕不仅会显示现实桌面,还会显示出隐形的妖怪,玩家可以通过特别的卡片来捕捉这些妖怪,然后可以慢慢培养它们,通过战斗来使它们的能力不断强化,学会各种新的魔法和技能。通过PSP的无线功能或者上网功能,玩家也可以与朋友进行交换以及对战。游戏的玩法与强调育成加对战的《口袋妖怪》比较类似,甚至也有隐藏的神兽存在,不过借助摄像头的应用,游戏玩起来感觉别具一格。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

神眷之力

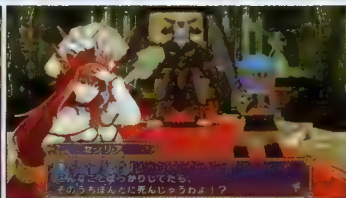
エクシズ・フォース

| | | | | | |
|-----|---|--------------------|-------|-------------|----|
| 推荐度 | 8 | Atlus | RPG | 2009年11月12日 | 日版 |
| | | 1人 | 12岁以上 | | |
| | | 备注: 2010年5月29日(美版) | | | |



这是一款由开发了《约束之地》、《尤歌朵拉同盟》等异质作品的Sting所制作的原创RPG,与前辈们不同的是,这是一款较为传统的RPG作品。故事发生在被巨大的绝壁“漆黑的断崖”一分为二的大陆上,在只有白昼的世界和只有黑夜的世界,主人公们的命运相互交错。游戏一开始,玩家需要从男女两位主人公——17岁的神殿巫女塞西莉娅和19岁的精英骑士雷万特之中选择其一来推进流程,感受不同的故事,而在流程的最后,两支队伍会进行合流并共同挑战强敌。游戏场景、战斗均以3D表现。每场战斗玩家可编入3名同伴,并将它们安排在前方、中央和后方等

自己认为合适的位置,战斗方式比较传统,只要选择指令就可采取各种行动。在战斗中满足一定条件,角色还可以发动大魄力的超必杀技,威力和观赏性都远超普通技能。战斗胜利后玩家可得到FP点数,用它可以使角色们手中的神器得到成长,游戏中有着丰富的神器,神器在成长之后会解放新的技能,进一步增强使用者的能力。而如果在战斗中给敌人造成巨大伤害形成OverKill,战斗胜利后得到的FP和道具数量还会增加,因此在战斗中灵活分析敌人弱点、使用威力巨大的招式就显得尤为重要了。游戏中还有着丰富的称号等待玩家收集,而多周目的设定也大大提升了游戏的耐玩度。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

战斗妖精 辉石霸者

バトルスピリッツ 輝石の覇者

推荐度
6

PS2 ACT 2009年11月12日 日版
1-2人 全年齡
全年龄



改编自日本人气收集卡游戏《战斗妖精》的首款游戏作品，游戏中玩家需要扮演原创主角雾笛星矢，使用以“核石”作为能源的卡片，与众多强敌展开激烈的卡片对战。游戏的流程主要分为探索和战斗两个部分，探索部分中主人公需要在城镇的学校、公园和商店街等场所冒险，和不同的角色遭遇，触发剧情和战斗。不同于一般的卡片对战游戏，本作的战斗在一个3D的战斗空间里进行，玩家除了需要使用怪兽和魔法卡进行攻防外，还需要像动作游戏一样控制角色在场地内走位，极具战略性。另外除了原创角色外，像是动画版里的马神弹和与J等角色也会悉数登场。



画面 系统 音乐 耐玩度

战极姬 乱世少女

战极姬 战乱に舞う乙女達

推荐度
4

System: Safe Attack SLG 2009年11月12日 日版
1-2人 全年齡
全年齡



本作由2008年11月发售的PC游戏《战极姬 乱世硝烟》移植，是一款融入了经营要素的恋爱作品。游戏的最大卖点就是将日本战国时期的武将“女性化”，织田信长、武田信玄等知名角色都以女性姿态登场。玩家需要扮演一名军师，辅佐主君与全国的大名、强豪作战，以统一全日本为最终目标。策略模拟部分不仅包括战棋式会战，还有治水、开垦、同盟交涉等内政外交。此外，游戏中90%的CG图片都经过重新绘制，部分武将的形象也完全重新设计。然而，厂商的粗枝大叶导致游戏的战略部分存在诸多恶性BUG，且剧情部分大幅删减，是一款不推荐购买的庸作。



画面 系统 音乐 耐玩度

战舰炮手2 携带版

ウォーシップガンナー2 ポータブル

推荐度
8

SLG 2009年11月12日 日版
1-2人 全年齡
全年龄



海战向来为战略游戏爱好者所喜爱，但那种恢弘激烈以及海战本身的复杂又使得很多海战游戏上手难度颇高。不过本作可是相当“平民化”的一作，为擅长制作历史策略游戏的Koei在2006年于PS2推出的《战舰炮手2》的移植版，并添加了新的要素。游戏的世界观以二战为原型并架空虚构，战舰、潜艇、飞机等各种海战常规兵器都在游戏中登场，而玩家要指挥自己的战舰在广袤的大海上和敌人展开激烈的海战，完成护航、作战等各种任务并对自己的武器进行升级，而随着升级的进行，战舰可以拥有现实中无法具备的技巧及武器，使得战斗的爽快度大大增加。



画面 系统 音乐 耐玩度

F1赛车 2009

F1 2009

推荐度
7

Colin McRay RAC 2009年11月16日 美版
1-2人 全年齡
全年齡



本作真实模拟了F1 2009赛季的实际比赛盛况，包括所有参赛的车队和赛道都尽收收录其中，而且还包含了全部F1车手的资料，包括为大家所熟知的汉密尔顿、阿隆索等著名车手。丰富的游戏模式以及非常细致的调校选项，使得本作非常耐玩。游戏为初级玩家准备了众多辅助驾驶设备，打开后系统会自动修整行驶路线、油门及刹车，令玩家轻松驾驭F1赛车，充分感受速度带来的快感。以尾翼、前鼻翼、引擎以及四个车轮为主要监测部分的损毁系统使得比赛更加富有变数，而利用KERS动能回收系统可将车身制动能量存储起来，在赛车加速过程中作为辅助动力释放利用。

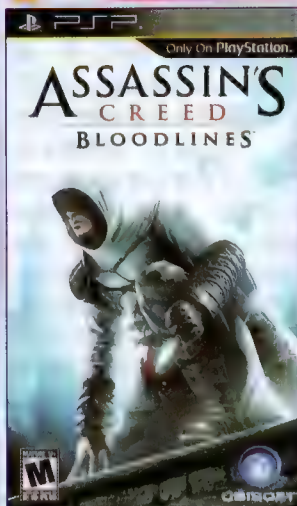


画面 系统 音乐 耐玩度

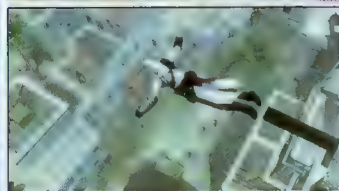
刺客信条 血族

Assassin's Creed: Bloodlines

推荐度 **7** URBAN ACT 2009年11月17日 美版
1人 17岁以上
备注: 2009年11月20日(欧版) / 2009年12月23日(日版)



本作是在全球范围内大受好评的暗杀大作“《刺客信条》系列”的外传作品，也是该系列首度登陆PSP平台。游戏的剧情发生在1代和2代之间，讲述了主角阿泰尔的后续故事。游戏的画面风格和系统都与1代比较接近，操作主角神不知鬼不觉地暗杀敌人依然是本作的乐趣所在，而系列中为大家熟悉的高处俯瞰、纵身跃下等经典设定在游戏中也均有保留。游戏中共有四种武器，不同武器所发挥的作用和适用的场合也不相同。游戏以任务制来推进剧情发展，主线任务都有明显的目的地提示，不用担心会卡关。利用隐藏在关卡中的圣堂币，玩家还可对主人公进行强化。

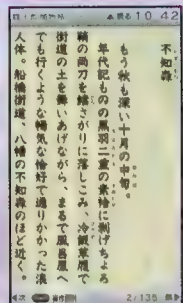


画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

大家来读书 捕物帐 半七&右门&安吾&旗本退屈男

みんなで読書 捕物帳 半七&右门&安吾&旗本退屈男

推荐度 **5** DORAS ETC 2009年11月19日 日版
1人 全年
备注: 全年



一款PSP上的读书软件。所谓捕物帐，就是指作品中个性丰富的主人公解决各种离奇的疑难事件，并最终惩治坏人的英雄剧，作为时代小说的同时也可以看

作是侦探小说。本作主要收录了标题中五大系列的作品，合计共154个章节，丰富的收录内容中相信其中一定有符合你口味的篇章。如果玩家本身能够流畅阅读日文，那么所有喜欢侦探小说或英雄剧的朋友都不应该错过这款作品。和系列其他作品一样，本作也带有自动书签功能，可以记录上次中断的进度。玩家可以从4种字体中选择自己习惯的字体来阅读，且只用十字键就可以毫不费力地享受读书的乐趣。

画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

小小大星球

Little Big Planet



一款充满欢乐的动作游戏，虽然出身自PS3版，但本作却是一款为PSP量身打造的全新游戏，除了多人合作模式，PS3版的所有经典要素几乎全部得以保留，原创关卡设计精妙，解谜与动作搭配合理。游戏中可以像PS3版一样通过十字键来更换布娃娃的表情，十字键上的四个方向分别对应布娃娃的四种表情：烦恼、愤怒、开心或是忧伤，每种表情都会有三种程度之分，连续输入同一个方向键即可实现。另外，按住L键配合方向键，布娃娃还会作出各种动作，比如摇头不满、挥手、跳跃欢呼、打哈欠伸懒腰。不过因为机能的原因不能调近视角，使得布娃娃做表情摆Pose等动作的表现欠佳。游戏的



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

推荐度 **9** SCEH ACT 2009年11月17日 中文版
1人 240分钟
备注: 2009年11月20日(欧版) / 2009年12月3日(日版)

冒险过程以收集泡泡为主，在实心的大泡泡中隐藏着各种各样的道具，比如服装、贴纸等。贴纸分为机关贴纸及一般贴纸，机关贴纸的作用在于可启动特定的机关装置，而一般贴纸则可作为场景中的装饰。在服装选项中，玩家可为布娃娃打造各种各样的造型，服装方面可选细节分为发型、项链、上衣、下装等，非常丰富。故事模式中除了7大关、23个小关外，玩家还能通过收集场景中隐藏的钥匙来解锁12款风格各异的小游戏，使得游戏的流程得以保证。游戏的精髓就体现在自创关卡方面，在“我的月球”模式中玩家能够用收集到的素材打造出有趣的原创关卡，还能上传到网络或是直接发给好友游玩。



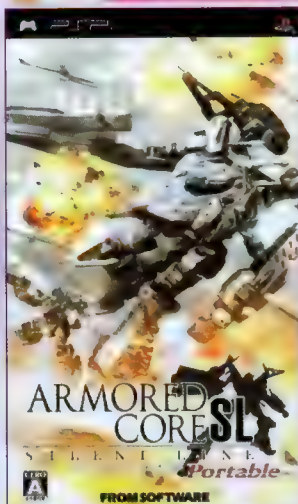
系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

装甲核心 寂静前线 携带版

アーマード・コア サイレントライン ポータブル

推荐
8

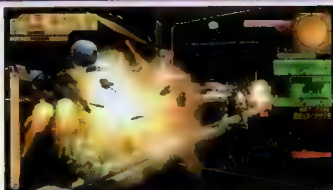
From Software ACT 2009年11月19日 日版
1-4人 全年龄
备注: 2010年2月26日(日版)



本作是PS2平台《装甲核心》寂静前线的移植版,相比前作,游戏最大的卖点就在于加入了武器破坏和AI育成两个新系统。本作的武器都有耐久值的设定,当武器受到攻击耐久值就会减少,耐久值低于一定程度时武器就会因破坏而无法继续使用,对于一部机体而言,不能使用武器就相当于没了战斗力,因此本作也衍生出了先破坏武器让对手无力化的打法。AI育成是通过一系列的训练来培养电脑控制机体,培养好的AI可以作为僚机一起出战,或是代替玩家在竞技场里战斗。部件方面,本作收录的部件数量几乎达到了前作的两倍,总数达到了450种,除了有新作品中部件外,也有来自以往作品中的人气部件。



画面 系统 音乐 耐玩度



画面 系统 音乐 耐玩度

一起高尔夫

Let's Golf

推荐
7

Ubisoft SPG 2009年11月24日 美版
1-4人 全年龄
备注: 2010年2月26日(日版)



本作是一款曾经在iPhone上颇受玩家好评的高尔夫球游戏,延续了iPhone版制作精良的开场片头。游戏采用了全3D画面,对高尔夫球场的景色刻画得十分到位,树林、指示牌、房屋以及不时飞过的飞机等细节都令游戏的画面看上去非常丰富,晴空万里的高尔夫球场以及活泼自然的角色给人豁然开朗的感觉。游戏提供了多名人物让玩家选择,他们各自拥有自己的专长以及不同的能力值,玩家可以根据自己的使用习惯来选择他们。游戏的实际操作相当简单,玩家就算对高尔夫球一无所知也没关系,系统会自动给出大致的击球方向,玩家只要控制好击球距离以及力度就可以了。



画面 系统 音乐 耐玩度



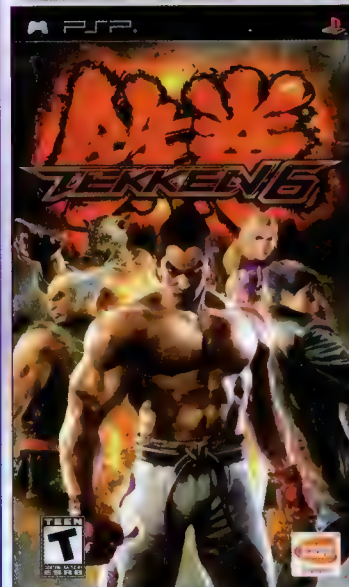
画面 系统 音乐 耐玩度

铁拳6

Tekken 6

推荐
9

NBGI FTG 2009年11月24日 美版
1-4人 13岁以上
备注: 2010年1月14日(日版)



著名3D格斗游戏“《铁拳》系列”最新作《铁拳6》继前作《铁拳BR》后再次登陆PSP平台。虽然比起街机与家用机移植版来说,移植往PSP平台的本作免不了在画面上打折扣,但良好的手感与充满激情的音乐足已让玩家忘记这一不足。游戏收录的街机模式中,玩家可连续挑战对手,可以体会到在街机上与电脑对战的感觉;短小精湛的故事模式,仅仅几关就可以体会各个角色充满魅力的传奇故事;幽灵模式中可以让自己的心爱的角色升段,获得各种段位称号,并挑战各个知名玩家的幽灵角色;挑战模式除了最基本的竞速模式和生存模式外,还有不断攻击对手以获得金钱的“GOLD RUSH”模式;

网络模式顾名思义,通过PSP联机就能与朋友进行对战,好好磨练自己的技术将对手杀个落花流水吧;为了精通自己的角色,练习模式也是不可或缺的,在自由设置条件的练习下,可熟悉角色的招式与进攻手段,当然还有最重要的连续技了;编辑模式则可以更改玩家的ID以及角色的造型,包括服装与头型,甚至是打击效果都能由玩家自由编辑;鉴赏模式中可欣赏游戏的片头CG以及每个角色的故事模式简介和结局CG;选项调整模式下,可以更改游戏的难度、局数、时间、音量以及按键设置,制定出最适合各玩家的习惯设置,另外在此模式下还可以进行游戏的安装,大大节省读盘的时间。



画面 系统 音乐 耐玩度



画面 系统 音乐 耐玩度



画面 系统 音乐 耐玩度

L的季节 双重口袋

Lの季节 ダブルポケット

| | | | | | |
|-----|---|-----|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 7 | 5pb | AVG | 2009年11月26日 | 日版 |
| 1 | | | | | 15岁以上 |
| 备注 | | | | | |



本作是1999年8月发售的PS游戏《L的季节 A Piece of Memories》与2008年7月发售的PS2游戏《L的季节2 Invisible Memories》的综合移植版。女主角人数超过18人，总游戏时间也超过了100小时。虽然游戏类型上可以说是Galgame，但故事本身相当优秀令人难忘。故事的舞台在人类生活的“现实世界”与妖精、死神和人类共存的“幻想世界”中切换，玩家扮演游戏的男主角，将发生在两个世界的奇妙事件一一解决，并最终与故事中的其中一位女主角走到一起。游戏并不是单纯地“攻略”女主角，根据选择最终走到一起的女主角的不同，游戏本身的剧情也会发生巨大的变化。



| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版 强化版

ひぐらしデイベレイク Portable MEGA EDITION

| | | | | | |
|-----|---|----------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 6 | Alephnia | ACT | 2009年11月26日 | 日版 |
| 1 | | | | | 12岁以上 |
| 备注 | | | | | |



本作是2008年11月发售的PSP游戏《寒蝉鸣泣之时 黎明》的强化版，是一款四人乱斗游戏。本作系统与“高达VS”系列相似，对战时分为两个小组，双方各派出两名角色，以锁定、冲刺、远程攻击和格斗4种基本行动对战。游戏相比旧版新增了北条悟史、田无美代子和小此木3名角色，故事模式里除却原作的11对组合外又新增悟史&沙都子、悟史&诗音和美代子&小此木3对组合。厂商这次缩短了角色觉醒时动画的长度以及垫步和防御时的无敌时间，在加快游戏节奏的同时进一步提升了对战乐趣，新服装收集也在一定程度上提高了游戏的耐玩度。

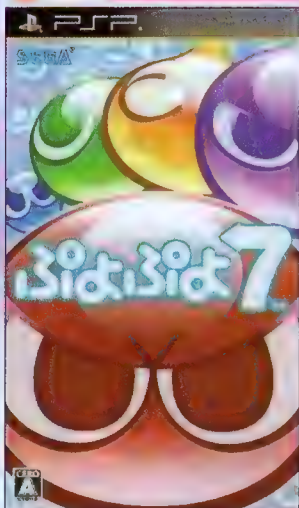


| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

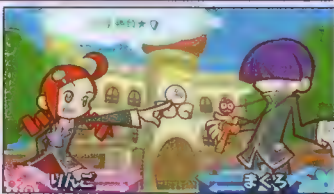
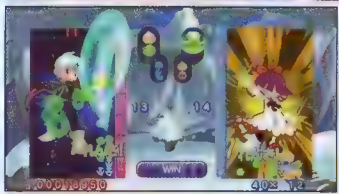
噗哟噗哟7

ぷよぷよ7

| | | | | | |
|-----|---|--------|-----|-------------|-----|
| 推荐度 | 8 | SQUARE | RPG | 2009年11月26日 | 日版 |
| 1 | | | | | 全年龄 |
| 备注 | | | | | |



本作是该系列时隔三年的新作，是一款系统已经非常成熟的经典方块类消除游戏，方块就是游戏中表情、颜色各异的“噗哟”们。本作中最为体贴的就是学校模式，该模式演变自前作中“教学模式”并得以大幅强化，为玩家提供了一条通向达人之路的捷径。爽快刺激的连锁依然是游戏的一大乐趣，而本作中首次出现的“大变身”的全新游戏规则又让游戏有了全新的刺激感，玩家每完成一次相杀都可以得到一定的Fever能量，当主区域右侧的Fever能量槽填满时就会进入变身状态的狂热模式，该模式会根据玩家一开始选择的大噗哟模式或者小噗哟模式来进行。



| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

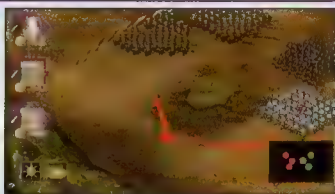
双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产

いつかこの手が移れる時に -SPECTRAL FORCE LEGACY-

| | | | | | |
|-----|---|--------------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 7 | Idea Factory | SLG | 2009年11月26日 | 日版 |
| 1 | | | | | 12岁以上 |
| 备注 | | | | | |



Idea Factory经典名作《鬼魂力量2》的完全重制版。游戏的目的很简单，玩家需要从40个国家中选择其一，将他国都纳为自己的支配国，最终一统天下。游戏的系统部分可概括为内政和战斗两个环节。在内政环节中，玩家需要执行各种指令来强化国力，通过买卖增加资产、通过军事分配兵力。在战斗部分，玩家则需要侵略他国或抵御外敌入侵，最终统一大陆。本作加入了武将COST设定，玩家可最多将3名COST限制以内的武将和一名支援武将安排在队伍中。游戏邀请了知名画师岩崎美奈子老师重新绘制了游戏角色，人设看上去比原作更为精美。



| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

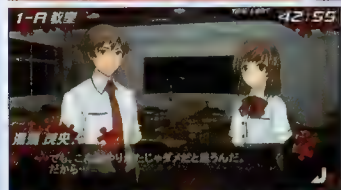
Puzzle 我们的48小时战争

パズル ぼくらの48時間戦争

| | | | | | |
|-----|---|------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 7 | 角川书店 | AVG | 2009年11月26日 | 日版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



故事讲述了一所非常有名的升学学校，其中精英汇集的一个班级被武装集团所占领，老师们都被当成了人质。为了拯救老师并让全员获救，这个班上的学生们决定参加歹徒们向他们提出的一个游戏：在48小时的限制时间内，找出校舍中隐藏起来的2000块拼图碎片，并完成拼图。游戏流程分成几个篇章，每个篇章都要选择一名可操纵角色来寻找隐藏在校舍中的碎片并完成部分拼图。每个环节都有各自的过关条件，如果无法满足条件游戏就会结束。根据玩家在游戏中作出的选择以及完成拼图的速度与质量，每个章节结束后都会给玩家的表现评分，这会影响故事剧情的进展甚至是结局。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

学园天堂

学園ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE

| | | | | | |
|-----|---|-----------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 7 | Prototype | AVG | 2009年11月26日 | 日版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



大名鼎鼎的女性向BL游戏的PSP移植版，原作自2002年在PC平台推出后引起了巨大轰动，甚至还推出了动画版。游戏中一共有10名可攻略对象，而对应的声优阵容也是相当豪华。游戏的进行方式和普通的AVG并无区别，玩家需要在游戏过程中选择不同的选项，最终将剧情引导向不同的结局。PSP版采用了两张UMD光盘的大容量，不仅画面表现不输原作，而且实现了包括主人公在内的全角色全程语音。在角色方面，PSP版中追加了TV动画版中的三位原创角色，不过遗憾的是他们并非可攻略对象。玩家可以将在游戏中的精美CG保存在记忆棒中并设定为壁纸。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

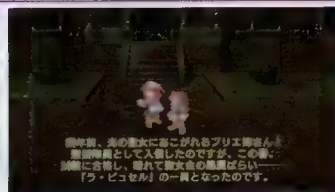
光之圣女传说 诸神的黄昏

ラ・ビュセル ラグナロク

| | | | | | |
|-----|---|-----------|-------|-------------|-------|
| 推荐度 | 7 | 日本一ソフトウェア | S・RPG | 2009年11月26日 | 日版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



《魔界战记》的大名相信玩家多多少少都有所耳闻，而本作就是由日本一Software早期在PS2平台制作的第一款S·RPG，可算是《魔界战记》的前身。游戏的战斗风格和“《魔界战记》系列”相似，其中的连携攻击和净化系统都被《魔界战记》很好地继承了下来，熟悉该系列的玩家可以轻松上手。除了继承PS2版的所有要素外，这次的PSP版相当厚道地追加了不少全新要素，系统更加人性化，而全新的剧本“魔王篇”以及作为隐藏BOSS登场的《魔界战记》初代中三位主角和普利尼的组合让游戏有了更多的乐趣，喜爱“《魔界战记》系列”的朋友不要错过这款原点之作。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

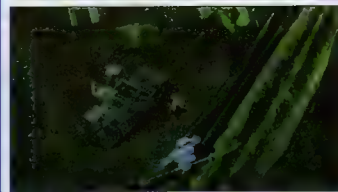
阿凡达

James Cameron's Avatar: The Game

| | | | | | |
|-----|---|---------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | Ubisoft | ACT | 2009年12月8日 | 美版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 15岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



本作是以同名电影大片为背景改编的动作游戏，在整体气氛上营造得非常好，丛林场景神秘感十足。游戏中按下L键锁定敌人的位置后，当足够靠近敌人且未被发现时，屏幕下方会出现O键提示，按下后即可发起偷袭，偷袭发动以后还需要完成QTE。本作中主角拥有两种特殊能力，其一是Na'vi直觉，玩家可以此找到正确的行进方向和攻击目标；其二是狩猎模式，当积蓄槽蓄满后角色的移动速度大增，且发动偷袭后无需再完成QTE。由于游戏中的敌人非常强大，所以如果主角想要尽快成功完成偷袭的话，就必须及时使用杀敌获得的灵魂球来升级魔杖、弓箭与狩猎之铠这3种武器。



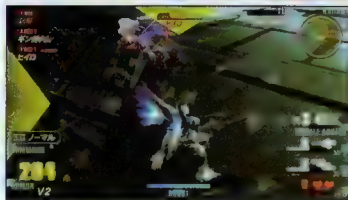
| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム NEXT PLUS

推荐
9

NBGI ACT 2009年12月3日 日版
1-1人 12岁以上
备注:无



画面

音乐

系统

耐玩度

人气高达题材动作游戏“《高达VS》”系列的最新作，移植自街机平台的《机动战士高达 高达对高达 NEXT》。游戏的规则和前作一样采用二对二的组队战制，对战双方各拥有6000点的战力槽，每当有机体被击坠，战力槽就会减去与机体Cost相等的数值，最先把手战力槽削减完的就为胜利者。机体的Cost分为1000、2000和3000三个级别，Cost越高的机体能力值也越强，不过被击坠后减去的战力槽也就越多。作为加强版，本作加入了全新的NEXT DASH系统，NEXT DASH和前作自由高达的“觉醒取消”类似，机体可以用冲刺来取消之前所做的动作，令游戏的攻防节奏感有了大幅的提升。

作品方面，PSP版除收录有街机版的《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达ZZ》、《机动战士V高达》和《机动战士高达UC》等17部作品外，还追加了《新机动战记高达W 无尽的华尔兹》的新机体。另外根据掌机的性质，PSP版还加入了可以育成机体的NEXT PLUS模式，这个模式里玩家要选择4架机体组成小队完成各种各样的任务，根据任务的难度不同共分为初级试炼、中级试炼、上级试炼、NEXT试炼和单人试炼五种，只有依照任务内容来选择正确机体才能顺利把任务完成。完成了任务后，作为奖励可获得一定的GP和经验值，从而对机体进行强化或是购买新机体。

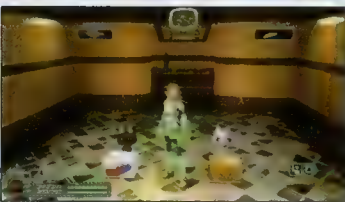
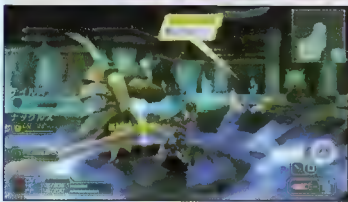


梦幻之星 携带版2

ファンタシースターポータブル2

推荐
9

SEGA RPG 2009年12月3日 日版
1-1人 12岁以上
备注:无



画面

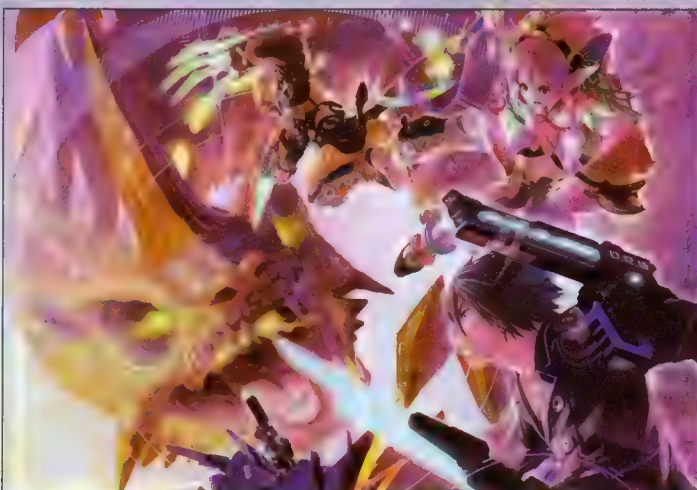
音乐

系统

耐玩度

本作的故事发生在前作的3年后，格拉尔星系的四大种族虽然联手封印住SEED，却再度面临能源枯竭的危机。在居民们筹备外太空航行的过程中，悄然复苏的旧文明人展开了他们再度君临世界的野心计划。游戏的玩法与前作大同小异，玩家要扮演隶属微翼公司的佣兵，完成来自各方的委托任务。其间需要辗转各大行星，手持各种兵器与怪物们战斗。每种武器都有独特的攻击动作和技能，通过各种按键操作可指挥角色使出华丽的攻击。关卡的BOSS外形巨大，攻击手段丰富，玩家要一边摸索其行动模式，一边与同伴精密配合，克服难关。本作的动作要素有所强化，新加入紧急回避、手动防御、蓄力

射击和魔法三段击等动作，并且增加了连击系统，丰富战士、枪手和法师三种职业玩法的同时更提升了职业的平衡性。角色的职业数量被削减到四种，但分配职业升级时获得的职业点数可拓展装备的武器类型，玩家能根据喜好自由搭配惯用武器。曾一度被删除的挑战模式再次回归，以初始等级的“白板”角色挑战高难度任务也是游戏的魅力所在。除了可玩性大幅提高外，本作的另一魅力就是大量客座明星的加盟。角色不仅可以装备来自初音未来、《Fate》等作品的武器和服装，也能带着SCE当家宠物多罗猫一同冒险。多位知名漫画家、女星的绘画写真可用于装点主人公的房间，玩家可邀请他人进入游览。



心跳回忆4

ときめきメモリアル4

推荐
9

Konami

1

备注:无

发行

2008年12月3日

日版

12岁

以上



本作是知名纯爱美少女游戏系列《心跳回忆》诞生15周年的纪念作品，也是系列时隔多年的正统续作。游戏在很多方面都沿用了系列的经典设定，将舞台设定回初代的光辉高校，传说之树的故事依然在延续。系统方面集前三作精华，但细节更为完善，新要素更丰富。游戏依然以周为单位来推进，玩家平日可以执行各项指令来强化自己的学业、运动和容姿等，而在节假日，玩家则可以邀请心仪的女孩们前往各个地点约会，感受纯情的怦然心动。手机是本作的新要素，除了可以打电话给女孩约会外，还可以查看邮件、阅读各种约会地点以及打工信息等，电池有电量限制，在每个月的月初电量便会恢复

满。特技系统是本作最重要的新要素之一，玩家每个学期可以学会并设置各种特技，特技的种类丰富多样，利用它们不仅可以更有效率地提高能力，对追求女孩子也很有帮助。作为系列传统的迷你游戏仍然保留，玩家在体育祭、庙会期间可以玩到有趣的小游戏，玩过一次后可在标题画面反复挑战。当和女孩的好感度达到一定程度，在约会之后就会发生牵手的剧情，此时玩家要听取天使或恶魔的建议来选择选项，达成条件后便可牵女孩子的手，感受温馨浪漫的恋情。有些场合还会发生简单的战斗，游戏中每名女孩都有专门的必杀技，发动时也有非常养眼的上半身特写动画。值得一提的是，游戏的音乐非常优秀，而且音响效果也非常棒，强烈推荐戴上耳机玩。



画面 音乐 系统 耐玩度

画面 音乐 系统 耐玩度

R-TYPE 战略版2 巧克力行动

R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート

推荐
8

Irem

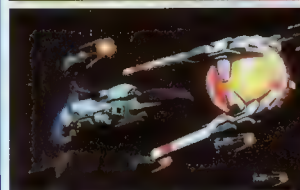
SLG

2009年12月10日

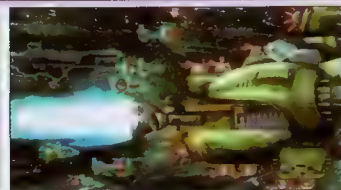
日版

1

备注:无



著名的横版射击游戏“《R-TYPE》系列”在2007年首次转型为SLG形式登陆PSP平台，本作则是SLG系列的第二款作品。游戏以广阔的宇宙空间为舞台，玩家扮演的是舰队的指挥官，从地球联合军、古朗杰拉革命军和异形生物拜德军三方势力中选择一支，去完成消灭其他势力的征服之旅。游戏采用关卡制来推进流程，每关都有不同的胜利条件，玩家要指挥自己的战斗单位进行移动、攻击、补给等操作，战斗画面采用全3D形式，各种攻击方式也比较有魄力。在战场上可以收集资源以及机体设计图，过关后便可强化和开发新机体。游戏难度较高，推荐给重度SLG玩家。



画面 音乐 系统 耐玩度

大空军

大空军

推荐
6

GAE

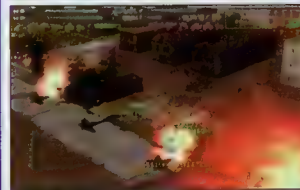
STG

2009年12月10日

日版

1

备注:无



本作是一款以第二次世界大战为背景的飞行射击游戏，游戏最大的特色在于以横向视点的2D射击游戏玩法来实现3D空战的表现，同时也有3D飞行射击要素。游戏中登场的机体超过100种，全都是二战时的真实机体，玩家要驾驶这些战机去挑战70多个不同难度的空战任务。除了游戏自带的任务外，玩家也可以自制原创任务，在游戏官方网站下载专门的Windows工具“AIOLOS”后，玩家便可自由编辑原创任务的各项设定，制作完成后还可以上传到网上供其他玩家挑战。游戏包含有根据史实来展开的“单人模式”和自由编成部队的“挑战模式”，也有联机对战模式。

画面 音乐 系统 耐玩度

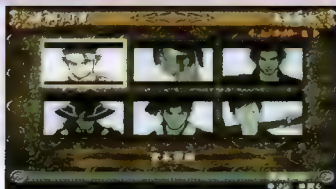
风云新撰组 幕末传 携带版

风云新撰组 幕末传 Portable

| | | | | | |
|-----|---|---------------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 7 | From Software | ACT | 2009年12月10日 | 日版 |
| | | 1人 | | | 16岁以上 |
| | | 备注: 无 | | | |



在号称“真正的历史ACT”的本作中,玩家要以新撰组与维新志士两势力的视点来重现幕末动荡的时代,体验各个著名的历史事件。游戏中收录的模式如下:可以完成200个以上任务的故事模式;感受近藤勇、土方岁三、冲田总司、坂本龙马、西乡隆盛等历史上知名人物一生伟大事迹的伟人模式;将幕末的历史资料一网打尽的资料阅览模式。玩家还能通过击倒敌人学得各种剑技与技能,自由自在地编辑自己的剑术,纵横无尽在这幕末的时代中。游戏难度也比较合适,没有《侍道》那么难,但也不会过分简单。人物造型华丽却不夸张,性格鲜明却不突兀。推荐给所有喜欢幕末历史的玩家们。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

火影忍者 疾风传 终极觉醒3

NARUTO-ナルト- 疾风传 ナルティメットアクセル3

| | | | | | |
|-----|---|-----------------------------------|-----|-------------|-----|
| 推荐度 | 8 | NBGI | ACT | 2009年12月10日 | 日版 |
| | | 1-4人 | | | 全年齡 |
| | | 备注: 2010年5月17日(美版)/2010年5月14日(欧版) | | | |



本作为《火影》10周年新作,有着丰富的参战角色供玩家们选择。剧情模式一共有7大章节18个关卡。一直以来作为系列重头戏的对战模式比起前作在系统方面有了很大改观,加入了4人乱战系统,玩家不仅可以进行1对1、2对2的战斗,就连1对2甚至1对3也变为可能。特定角色之间增加了连携忍术,例如自来也与鸣人协力的“师弟螺旋丸”、宁次与雏田协力的“日向·大回天”等,观赏性和威力兼具。忍具取消在本作被削弱,取而代之的是全新的冲刺取消系统,消耗一定量的查克拉,可以取消任何攻击和连携并以冲刺的方式撞击对手,形成连续攻击,而且启动的时候附带短时间的无敌属性。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

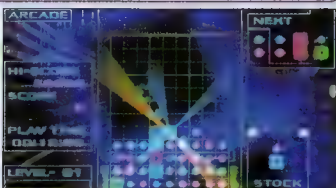
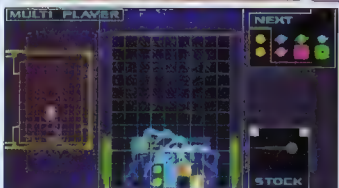
库鲁林融合

Kurulin Fusion

| | | | | | |
|-----|---|------------------------------------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 6 | MTG | PUZ | 2009年12月10日 | 美版 |
| | | 1-2人 | | | 10岁以上 |
| | | 备注: 2010年12月22日(日版)/2010年2月11日(欧版) | | | |



本作是一款五光十色的方块消除游戏,玩家的游戏目的主要是用方块来消除同一颜色的圆球,不过当相同颜色的方块碰在一起时会融合成一体,这时就需要同颜色的圆球来消除这些方块。游戏一共提供了好几个模式,在单人模式中,玩家可以从一级开始挑战,通过慢慢积累分数然后向下一个级别晋升,而且在这过程中还会对时间进行累计,能在最短时间内升级自然又是游戏的另一个目标。尽管游戏的规则很简单,而且总体难度也不高,不过要达成各种条件的话还是需要一定的技巧的。除了单人模式外,游戏还有多人模式,多人一起竞争的游戏方式乐趣倍增。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

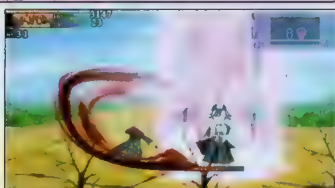
BLEACH 灵魂嘉年华2

BLEACH ソウル・カーニバル2

| | | | | | |
|-----|---|-------|-----|-------------|-----|
| 推荐度 | 8 | SCIE | ACT | 2009年12月10日 | 日版 |
| | | 1人 | | | 全年齡 |
| | | 备注: 无 | | | |



PSP上由同名动漫《BLEACH》改编的游戏素质都非常不错,而作为横版过关ACT的《灵魂嘉年华》以其可爱的风格和爽快的战斗赢得了不少玩家的青睐。系列第二部作品可看做是前作的加强版,游戏中穿插了许多过场动画,玩家可以再次重温《BLEACH》从最开始到虚圈的经典剧情。作为加强版的本作在游戏平衡性上作出了大幅的调整,道具和灵魂碎片的数量也远远高于前作,特定的灵魂碎片组合数量高达101个,其中许多恶搞组合只有看过原作的玩家才能体会其深意。除了上百个以灵魂碎片出场的角色外,本作还有24名可操作角色以及大量关卡,耐玩度非常高,适合各年龄层的玩家。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

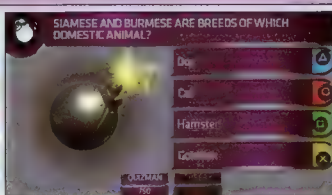
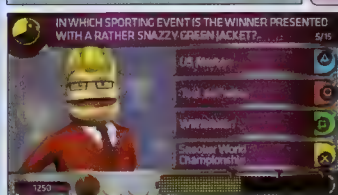
巴兹猜谜世界

Buzz! Quiz World

推荐度 **6** SCEA 1人 PUZ 2009年12月17日 美版
1人 10岁以上
备注: 2009年12月18日 (欧版)



本作是2009年3月份推出的《巴兹英国智囊团》的最新正统续作, 相比前作, 本作搭载了众多新要素, 包括首次出现的在线多人游戏模式以及包含了更多问题和测验的单人模式。在单人游戏模式中玩家可通过挑战4个新的问答板块来赢得各种奖励和角色, 最终证明自己是一个真正的找碴大师, 其中的“猜谜世界”中就包含了超过4500条各种各样的知识问答, 以及上百张图片和录像。另外在“我的找碴大师”模式中更是有上万个由全球玩家们自己创造的问答可供选择, 玩家可以通过PSN或者网上对战来不停充实自己的游戏库。想考验自己知识面的玩家不可错过。



画面 音乐 系统 耐玩度

画面 音乐 系统 耐玩度

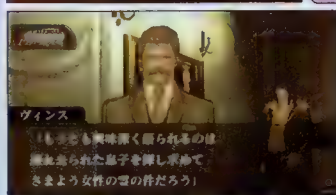
奈落之城 携带版 一柳和、二度受难

奈落の城PORTABLE 一柳和、2度目の受难

推荐度 **7** 日本一Software AVG 2009年12月17日 日版
1人 15岁以上
备注: 无



本作由同名PS2游戏移植而来, 是《雨格子之馆》的续作。故事发生在前作结束的几个月后, 主人公一柳和受到好友日织的邀请, 前往欧洲游览某贵族后裔居住的城堡。在气氛诡谲的断崖古堡中落脚后, 一柳和从城主、佣人以及其他客人的口中得知该城堡关押着被恶魔附体的少年, 而少年母亲的亡灵至今仍徘徊各处。随即, 古堡中逐渐出现各种可怕事件, 奇异的魔法阵、同伴失踪、杀人预告, 连唯一的逃生道路也被切断, 一柳和再度面临绝境。本作相比PS2版新增“猫篇”和“教授篇”两个新章节, 玩家要亲历多起诡异的杀人事件, 最终找出事件的元凶并逃离出去。



画面 音乐 系统 耐玩度

画面 音乐 系统 耐玩度

女王之刃 螺旋混沌

クイーンズブレイド スパイラルカオス

推荐度 **8** NBGI S・RPG 2009年12月17日 日版
1人 17岁以上
备注: 无



本作是一款以“卖肉”为看点“机战”, 游戏的系统和《机战》系列如出一辙, 能轻松上手也算是其一大优点。游戏十分厚道地将动画版第一季里的角色全部收录到了游戏里, 并且每位角色都有丰富的攻击技和必杀技, 战斗画面有着不输《机战》的热血。当然游戏的核心部分是“爆衣系统”, 在战斗过程中只要将女性敌人的部位装甲破坏掉就可以看到非常养眼的特写画面, 如果有幸能在耗尽她们HP以前将全部5个部位都破坏掉还有让人脸红心跳的大图等待着玩家。为了照顾一些害羞的玩家, 游戏还专门提供了“躲避模式”, 按下特定的按键后游戏画面就会变

成老少皆宜的2D点阵图, 可以轻松躲过别人怀疑的目光。虽然游戏走的是FANS向兼“卖肉”路线, 不过本作在制作方面却一点没偷懒, 角色的技能方面在《机战》系列的精神系统上加以改进, 而宝石系统和装备方面则远远超越了《机战》的强化部件, 游戏后期敌众我寡的情形十分常见, 在不刻意练级的情况下非常考究玩家的整体布局。除此之外本作还有一个“奴隶系统”, 在游戏中玩家可以收服地图上有特定符号的女性敌人, 虽然收服的条件比较苛刻, 但是一旦收服就可以在今后的战斗中派遣出来, 对后期战斗有很大的帮助。本作的素质颇高, 推荐给17岁以上喜欢《机战》的朋友。



画面 音乐 系统 耐玩度

画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

画面 音乐 系统 耐玩度

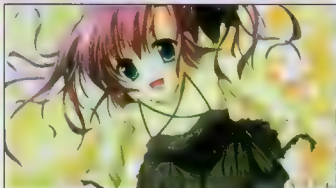
染红的街道 携带版

あかね色に染まる坂 ぼーたぶる

| | | | | | |
|-----|----|-------------|-----|-------------|----|
| 推荐度 | 7 | GN Software | AVG | 2009年12月17日 | 日版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 |



本作是于2008年在PS2平台发售的《染红的街道 平行》的移植版。游戏中男主角濑准一在公园里邂逅了片桐财阀董事长的女儿，在一系列姻缘巧合之下两人被双方的父母莫名其妙地安排成了恋人，从此准一不平静的生活便开始了。本作的主题是傲娇，游戏中出场的大多数角色都是傲娇娘，之前的PC版和PS2版游戏发售时也是打着傲娇的招牌宣传游戏，为本作献声的包括钉宫理惠、平野绫、加藤英美里等老牌“蹭得累”声优，其他角色也请来了井上麻里奈、田中理惠等知名声优演绎，可谓阵容豪华，有恋声癖和喜爱傲娇娘的玩家一定不能错过这款优秀的作品。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

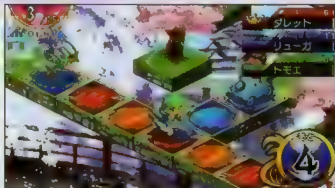
幻想骰子

ダイスダイス◆ファンタジア

| | | | | | |
|-----|----|--------|-----|-------------|----|
| 推荐度 | 5 | Brecon | TAB | 2009年12月17日 | 日版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 |



类似于大富翁游戏的桌面游戏，人设充满了日式流行萌元素，音乐也还过得去。游戏也设定了故事情节：在由“秘宝神”创造的幻想世界中，各个角色们围绕着“神器”展开一系列的交错。游戏进程是角色们乘坐着这个幻想世界独有的交通工具，不断完成秘宝神所公布的神托任务并获得贡献点数，最终点数最高的人取胜。根据停留格子的不同，还会与怪兽发生战斗，这个时候就需要编成召唤兵来进行作战。游戏收录了1人游玩的“故事模式”、“自由模式”以及最多4人对战的“通信对战模式”。不过本作在系统细节上有些问题，游戏性上逆转要素也很少，耐玩度比较低。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

SIMPLE 2500系列 携带版 Vol.13 恶魔猎人 驱魔圣女

SIMPLE2500シリーズ Portable|| Vol.13 THE悪魔ハンターズ〜エクソシスター〜

| | | | | | |
|-----|----|----|-----|-------------|----|
| 推荐度 | 6 | DI | ACT | 2009年12月23日 | 日版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 |



一款原创低价游戏。在游戏中，玩家要化身为性感妖冶的圣女部队先锋，与妖魔鬼怪展开激烈的战斗。游戏中一共有40种以上的任务供玩家挑战，通过Ad-hoc功能，还可实现最多4名玩家联机作战。本作的敌人有着体力（HP）和魔体力（MP）两种数值，有些上级恶魔必须将其魔体力扣为0后才能彻底消灭。扣除魔体力要用专门的能力“镇魂技”，该技能只有在敌人的体力变为0陷入气绝状态后才可以使使用，并且分为单体大伤害和多人低伤害两大类。在商店中，玩家可以购买或打造新的武器防具，游戏完全对应纸娃娃系统，装备不同武器防具之后角色的外形也会发生变化。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

合金弹头XX

メタルスラッグXX

| | | | | | |
|-----|----|-----|-----|-------------|----|
| 推荐度 | 7 | SNK | ACT | 2009年12月23日 | 日版 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 | 备注 |



人气平台射击动作游戏《合金弹头》的最新作，以NDS上的《合金弹头7》为基础重制而来。玩家在游戏中可以使用丰富多彩的武器和载人兵器辗转于废墟、雪山和遗迹等七大关卡，每一关都有着极具特色的敌人和BOSS登场阻挠玩家前进，并且关卡中还有着不同的分支路线，不同的分支所面对机关和敌人都是不同的，保证了游戏耐玩度。角色方面，初始可以使用的除了有系列老面孔的艾莉、马可、塔玛、菲欧外，还有来自《格斗之王》系列里怒之队的拉尔夫和克拉克可供选择。另外通过网络连接PS商店还可以购买同是怒之队的莉安娜的使用权限，价格为200日元。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 1 |

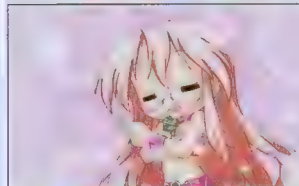
幸运星 网络偶像大师

らき☆すた ネットアイドル・マイスター

| | | | | | |
|-------|---|------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 6 | 角川书店 | SLG | 2008年12月23日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注: 无 | | | | | |



本作改编自著名宅向漫画《幸运星》，同时也是该作品第一款在PSP平台登陆的游戏。游戏的主要内容是通过日常的训练和问答来累积人气，最终成为受万千宅男追捧的网络偶像。游戏中的日常训练需要通过完成各种迷你游戏来提高自己的人气和赚钱，而可以大量增加人气的问答模式中为玩家准备了各种丰富的宅向问题，问题的内容包含了几乎整个ACG领域，其专业程度就连通过宅男等级考试的人都感到压力很大。游戏中可以选择漫画里出现的几乎所有角色，并且每个角色都有专属的开场、结局以及20个以上的剧本，这些内容都非常厚道地加上了语音，系列FANS不容错过。



| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |



| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

水之旋律

水の旋律

| | | | | | |
|-------|---|-------------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 6 | Cyber Front | AVG | 2008年12月24日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注: 无 | | | | | |



人气女性向恋爱游戏的PSP移植版，游戏以不少玩家并不陌生的人鱼传说为蓝本，讲述了两个同根的种族之间相互斗争的故事。游戏起用了给多部小说绘制过插画的画师ひだかなみ负责人设，而剧本方面则邀请到了望月柚枝、山崎浅吏等名家，质量相当有所保证。游戏中有着丰富的男性角色登场，而为他们配音的包括了子安武人、井上和彦等著名声优。游戏的流程推进方式很简单，通过地图移动、选择选项等即可推进剧情。除了揭露事件真相的主线剧情外，游戏还包括了丰富的恋爱剧情，而玩家还能短暂地以其他角色的视点来观察剧情，从多角度体会电影般的演出。



| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |

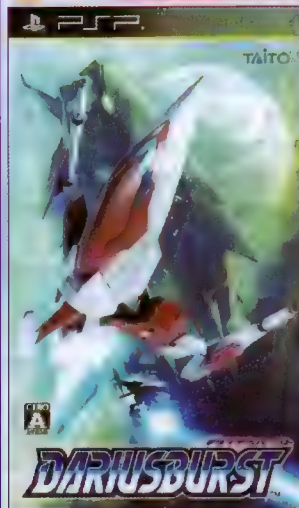


| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

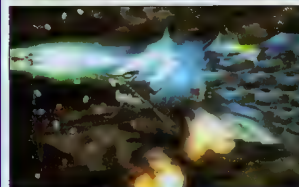
宇宙巡航机 爆发

ダライアスバースト

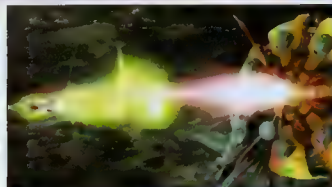
| | | | | | |
|-------|---|-------|-----|-------------|-----|
| 推荐度 | 8 | Taito | STG | 2009年12月24日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 全年龄 |
| 备注: 无 | | | | | |



“宇宙巡航机”系列是Taito公司著名的横版射击游戏系列，本作是该系列在1997年推出街机版《G宇宙巡航机》之后时隔12年推出的PSP版新作。游戏保持了系列一贯的特色，采用了关卡分支系统，而各种BOSS也都是巨大的海洋生物型机械战舰，极具魄力。游戏过程中，战机有对空和对地两种攻击方式，而接到特定道具可以给战机火力升级。本作的战机还新加入了“爆发攻击”的设定，通过消费爆发槽便可发动这种强力的攻击方法。负责游戏机械设定的是参与过众多动画作品的海老川兼武和柳瀬敬之，而游戏音乐设定来自系列知名音乐制作人小仓久佳。



| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |



| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

魔法传说 永恒 世界树与恋爱魔法使

マジウスティール エタニティ ~世界树と恋する魔法使い~

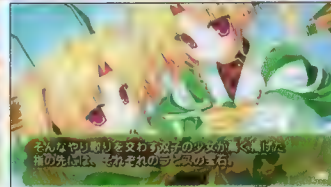
| | | | | | |
|-------|---|-------|-----|-------------|-------|
| 推荐度 | 7 | Maggi | AVG | 2009年12月24日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注: 无 | | | | | |



本作是将两款恋爱AVG合二为一的作品，分别收录了2007年的PC版恋爱AVG《魔法传说 世界树与恋爱魔法使》，以及于2008年追加的Fan Disc《魔法传说 无限》。游戏故事讲述数年前，一座存在着“魔法”的岛屿突然出现在日本领海上，在“魔法”的事情对外界保密的情况下，岛上开设了魔法进修的专门学校。主人公去探望留学的妹妹的过程中，偶然得知了“魔法”的事，并与6名少女陷入恋爱的风暴中。在完全移植的基础上，PSP版追加了全新的原创剧情和CG图片，另外还有角色主题时钟、壁纸等等附加要素，以极高的完成度和诚意受到了粉丝们的追捧。



| | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | |
| 音乐 | | | | | |



| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 系统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

王国之心 梦中诞生

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

推荐度 10

| | | | |
|-------------------|------|-----------|----|
| Square Enix | RPG | 2010年1月9日 | 日版 |
| 11-12岁 | 好评如潮 | | 全年 |
| 备注: 2010年9月7日(美版) | | | |



由迪士尼携手Square Enix推出的人气RPG大作“《王国之心》系列”的首款PSP作品,在性质上有些类似于前传。游戏的故事发生在系列初代作品之前,讲述的是在索拉作为键刃勇者活跃之前,三位师从大师·埃拉库斯的年轻人泰拉、维恩、阿库娅的故事。玩家可从三位主人公中选择其一来进行冒险,从三个不同的角度来窥视事件,而当三人全部通关并达成特定条件后,游戏才会迎来真正的结局。游戏的剧情跟系列历代作品都有联系,在解释了历代作品中未解之谜的同时,也带来了更多谜团,剧情的精彩程度让人欲罢不能。游戏的战斗系统在前两作的基础上再度进化,引入了全新的指令风格系

统,战斗中满足一定的条件之后即可变换新的战斗风格,而后期战斗风格还能二度进化,带给玩家更加爽快、更加华丽的战斗。游戏非常厚道地加入了类似大富翁的桌面游戏元素,进行该小游戏不仅可以体验别样乐趣,还可以强化各种指令,可谓一举两得。和系列以往作品一样,本作也有着丰富的迪士尼世界和角色登场,其中《灰姑娘》、《白雪公主》、《睡美人》等世界均是首次以完整姿态呈现,制作诚意可见一斑。本作还针对掌机特性加入了联机要素,在幻影竞技场中,玩家们不仅可以联机挑战敌人,还能联机切磋大富翁、赛车等小游戏,多人协力要素也颇为丰富。游戏的画面表现达到了PSP的顶级水平,可挖掘研究的要素也很丰富。



画面 音乐 系统 耐玩度

角斗士 斗士起源

剑斗士 グラディエータービギンズ

推荐度 7

| | | | |
|---------|------|------------|----|
| Acquire | ACT | 2010年1月14日 | 日版 |
| 1-2岁 | 好评如潮 | | 全年 |
| 备注: 无 | | | |



描述古罗马角斗士们残酷生活的动作游戏“《角斗士》系列”在PSP平台的新作。玩家在游戏初期可以自创一名角色,开始其戏剧化的人生。游戏采用了多重剧情系统,根据与贵族们好感度的不同,剧情也会发生变化,增加了玩家们反复游戏的动力。战斗中角色的头部、手腕、脚部、身体等部位都没有攻击判定,玩家可以给这些部位装备上防具,通过装备品的组合来改变角色的外观、强化其能力。游戏的角色编辑自由度很高,玩家既可以让角色双手持武器增加攻击力,也可以让其一手持剑一手持盾,采取平衡的攻防手段。通过无线通信功能,本作可实现两名玩家之间的对战。



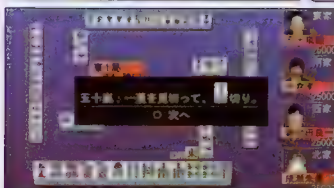
画面 音乐 系统 耐玩度

麻将霸王 大混战II

麻雀霸王 バトルロイヤルII

推荐度 7

| | | | |
|-----------------|------|------------|----|
| 毎日Communication | TAB | 2010年1月14日 | 日版 |
| 1-2岁 | 好评如潮 | | 全年 |
| 备注: 无 | | | |



这是《麻将霸王》家族出货量最高的PS2版《麻将霸王 大混战》正统续作,同样由日本职业麻将协会监修。游戏包含对局、问题、解谜、讲座以及职业雀士实战牌谱鉴赏等充实内容,能从各种角度展现麻将的乐趣,尽可能地让所有麻将迷满意。与一般的麻将游戏不同的是本作特有的“大混战模式”,该模式下胡牌后夺取的不止是分数,还有对手的生命值。在“段级问题”模式下,只要玩家能够通关就能获得初段位,而“麻将解谜”则是通过回答特定谜题显示出图案的拼图游戏。游戏还收录了2009年2月在日本实际举行的官方职业战“第六次霸王杯”的全程牌谱,并附带详细解说。



画面 音乐 系统 耐玩度

寂静岭 破碎的记忆

Silent Hill: Shattered Memories

推荐
5

Konami

AVG

2010年1月19日

美版

1人

备注: 2010年2月20日(欧版) / 2010年3月25日(日版)

17岁以上



虽然游戏的故事是发生在寂静岭小镇上,且角色的名字和系列初代中的一样,但是剧情本身却是原创的,即相同地点和相同角色在平行空间内所发生的故事。本作的玩法和系列前作有着很大的区别,视点变为越肩视点,而且系统方面亦发生了变化,那就是抛弃了战斗系统,新增了逃亡系统。游戏流程大致可分为3个部分,分别是心理医生的测试、表世界中的探索环节以及里世界中的逃亡环节。在每一章开始前,心理医生都会出一些古怪刁钻的问题来考问主角。回答心理医生的问题很重要,问题本身并没有对错之分,只是不同的回答会影响之后流程中的行进路线、解谜项目、角色服装以及最后的

结局。在表世界中探索时,玩家要根据线索来解开各种谜题,谜题难度不高,一般只需要在调查后按照指示操作一番即可。表世界中虽然没有怪物,但还是会出现一些灵异场面,比如通过手机噪音找到可以触发语音短信的灵异点、用手机拍摄幽灵、用手机拍摄在特定场景内出现的神秘UFO等。里世界是随着剧情发展而自动出现的,里世界中的主要任务就是控制主角顺利逃到目的地,这些目的地在手机地图上显示为蓝色的“x”,逃亡的路线并不固定,因为路线中会出现数量繁多的蓝色门,玩家要依靠手机地图来随时确定方位,走过的路线会在地图中以蓝色细线表示。



画面

音乐

系统

耐玩度

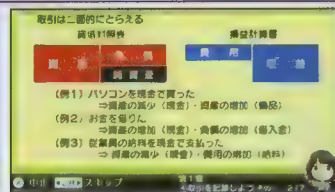
认真学习 LEC合格 日商簿记3级携带版

本気で学ぶ LECで合格る 日商簿记3级ポータブル

推荐
5



会计是商业的共通语言。如果你正在进修商业技能,那么这款由LEC和SE共同开发的《日商簿记3级携带版》一定能带给你帮助。LEC的专任讲师平野明日香老师在游戏映像中登场,为你亲切通俗地解说日商簿记3级合格所需要的知识,就跟现场上课没有区别。从基本的簿记开始解说,初学者也能简单上手。作为游戏购入特典还附赠了考试问题集,用来检验你学到的知识。游戏中还收录了能够自然而然吸收到会计知识的原创迷你游戏,让人能够认真而愉快地学习。不过这款软件只适合想要考日商簿记3级的玩家,一般玩家就不用去尝试了,毕竟不是以游戏性为主。



画面

系统

音乐

耐玩度

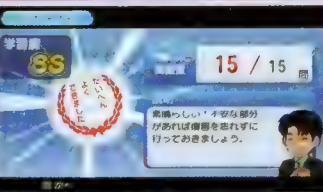
认真学习 LEC合格 住房建筑交易主任携带版

本気で学ぶ LECで合格る 宅建物取引主任者ポータブル

推荐
5



由LEC与Square Enix共同推出的“住房建筑交易主任”相关知识的学习软件。讲师阵容分别为LEC的专任讲师水野老师、斋藤老师、小野老师与藤本老师。这款游戏虽然没有真人影像进行讲解,但收录了LEC的过去问题集共三册。另外还有全新的对错判断题1200问,过去考试中的真题4选1选择题600问以上,让玩家能够彻底地攻略过去的问题。最新的2009年的真题以及解说也有收录在内。以后还可以通过网络随时下载最新的问题集,即使法案进行修正,也能最快速进行对应。游戏本身等于就是一个巨大的过去考试真题库,配合简单易懂的讲解,真正做到让玩家轻松地学习。



画面

系统

音乐

耐玩度

推荐
9

SEGA

S-RPG

2010年1月21日

日版

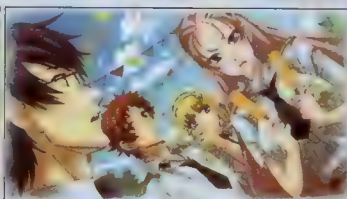
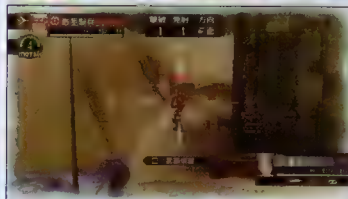
1-4人
备注:无

5099日元

12岁以上

战场的女武神2 高卢王立士官学校

戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校



画面

音乐

系统

耐玩度

本作是诞生自PS3的新生代人气战棋游戏《战场的女武神》正统续作，在继承了原作系统的基础上增加了大量职业，并构筑起虽不宏大但细腻入微的剧情，和《梦幻之星 携带版2》一样均是上一年度SEGA公司的受瞩目佳作。主人公亚文为了调查哥哥的失踪真相就读士官学校，成为学校中最差班级的班长。玩家要以亚文的视角体验与同学的相处过程，作为备用士兵迎击反叛军，体验残酷战场并光荣凯旋。游戏战斗系统多彩有趣，将近200个任务和丰富的收集要素能轻易让玩家沉迷100小时以上。和大部分平面S-RPG不同，本作中玩家在指挥每个单位行动时都要切换到越肩式视角，可细致操作每个单位的跑

位和攻击，并利用地形做出下蹲、卧倒、翻越、攀登等辅助动作。战斗时需要考虑雾、雪、夜晚等天候带来的影响，包括主人公在内的我方所有单位均可转职，既有适合冲锋陷阵的突击兵，也有擅长远程秒杀的狙击兵，还有优于攻坚战的对战车兵等等，包括战车在内可操控单位达到36种。玩家在进行战役的途中能收集到各种素材，用以给各兵种和战车改良装备。除了主线流程外，玩家还可以让同伴出击积累战功，提升他们的好感度后触发特定的剧情战役，体验类似“《樱大战》系列”中的温馨小故事。这些小故事让每名角色的性格显得更为立体，加上有神谷浩史、户松遥、喜多村英梨、白石凉子等大牌声优加盟，培养角色时更具代入感。



真·三国无双5 帝国

真·三国无双5 Empires

推荐
8

Koei

ACT

2010年1月21日

日版

1-4人
备注:无

5999日元

12岁以上



画面

音乐

系统

耐玩度

本作是移植自PS3版的同名作品，以《真·三国无双5》为蓝本，收录了4个不同年代的剧本以及完全没有年代限制的“乱世”，原著中各个时代的武将都会在游戏中登场，且可以编辑原创武将加入到乱世中来。除了原创武将和无双武将，大众脸们也可以直接选择使用。不同的角色在不同的剧本中有不同的身分，而无论是在野、入仕还是成为君主，都要以平定天下、结束乱世为己任，而根据一些特殊事件的不同选择，通关后还会有多种结局。游戏虽然以月为单位，并有“内政”式的军略部分，但主体仍然是不折不扣的无双类动作游戏。本作基于《真·三国无双5》，但诸如战马获得、技能、连

舞等系统都大大简化；而武器方面，加载特殊技能也比原作中的随机获得要人性化很多。游戏中的战斗包括讨伐战斗、任务战斗以及进攻战、防卫战等多种，讨伐战斗属于小范围战斗，后三种则是大规模的作战，其中讨伐战斗和任务战斗除了胜利目标，还有赚取外快的战功目标，紧张地完成主要目标的前提下见缝插针地完成战功目标，为战斗增加了挑战性。游戏中的事件非常多，大到扬旗、造反、勤王、称帝，小到交友、结党、成亲，大大小小的事件都会对游戏的结局产生影响。此外，官方还多次提供原创武将编辑素材下载，除了服装，一些角色的四代造型也藉此在本作中再现。



魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战

魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE BATTLE OF ACES-

| | | | | |
|------|---|------|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | NBGI | 2010年1月21日 | 日版 |
| 1-2人 | | | | 12岁以上 |
| 备注:无 | | | | |



本作是由人气动画《魔法少女奈叶A's》改编而成的魔法对战型游戏，在游戏中玩家可以操作角色像动画那样在空中使用华丽的魔法和敌人相互轰杀。本作的战斗主要分为近身战和远程战，系统会根据两人相隔的距离进行自动切换。近身战时角色会使用手上的武器展开激烈的攻势，远程战时则可以使用华丽的魔法来对对手进行打击以及牵制。在故事模式里玩家可以接触到由原著作者都筑真纪为游戏编写的原创剧情，描述的是“暗之书”事件后的故事，本作还收录了由水树奈奈和田村由加利两人带来的全新主题曲，喜爱原作的朋友一定不能错过这款游戏。



| | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | 系统 | | | | |
| 音乐 | | | | | 耐玩度 | | | | |

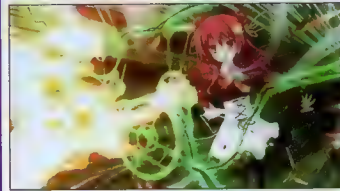
11眼 交错

11eyes CrossOver

| | | | | |
|------|---|------|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | 5pb. | 2010年1月28日 | 日版 |
| 1人 | | | | 12岁以上 |
| 备注:无 | | | | |



本作是由PC游戏《11眼》追加新要素后的移植作品，包括原作“罪与罚与救赎的少女”篇和新增的原创剧本“虚空的境界”篇两个剧本。本篇剧情的主人公是皋月驱，某日与青梅竹马的水奈濑进入异变的世界，眼前是一片废墟般的街道，天如血般赤红，一轮巨大的黑色月亮当空悬挂。在不明所以之际两人遭到三骑士追杀，在逃跑过程中随即又遇到相同境遇的同伴，六人一起为了生存而开始壮绝的战斗。原创剧本的主人公则换为天见修，他是同时擅长科学和魔法的现代魔法师，某日发现街道出现有人不明失踪的传闻后，凭借敏锐的直觉和本领着手开始调查事件的真相。



| | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | 系统 | | | | |
| 音乐 | | | | | 耐玩度 | | | | |

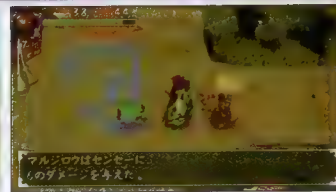
不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版

不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル

| | | | | |
|------|---|-------|------------|-------|
| 推荐度 | 8 | Spike | 2010年1月28日 | 日版 |
| 1人 | | | | 12岁以上 |
| 备注:无 | | | | |



本作是著名的迷宫游戏“《西林》系列”首次登陆PS系主机的作品，不过是一款移植作，原作于2008年6月诞生于Wii平台。相对于Wii版，本作对游戏的平衡度做出了细微调整，同时为3名主角各自加入两个单人迷宫。故事以一枚机关古宅的钥匙为契拉开序幕，为了找到传说中埋藏了无数珍宝的机关古宅，西林和自己的叔父展开一段迷宫冒险，从而揭开了一段传承千年的古老传说，其间，女剑士飞鸟也加入了冒险队伍。遵循迷宫游戏传统，每次进入迷宫，迷宫的构造都不一样，千变万化的迷宫正是游戏魅力所在。而本作加入了面对初学者的“简单模式”，死后可保留物品。



| | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | 系统 | | | | |
| 音乐 | | | | | 耐玩度 | | | | |

彩虹餐厅 携带版

アルコパレーノ ポータブル

| | | | | |
|------|---|--------------|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | Idea Factory | 2010年1月28日 | 日版 |
| 1人 | | | | 12岁以上 |
| 备注:无 | | | | |



本作是2009年5月14日在PS2上发售的女性向AVG《彩虹餐厅》的PSP移植版。主人公茅野夕菜是一名在料理专门学校“室田学院”上学的18岁女生，因为10年前吃到的意大利鱼类料理而憧憬当时的厨师，从此踏上成为意大利料理厨师的道路。某日在机缘巧合之下，夕菜吃到了意大利料理店“彩虹餐厅”里的厨师那须春斗做的一道鱼料理，那味道竟然和10年前吃到的一模一样。夕菜随即向店长请求在这间餐厅里进行研修。店长被她的诚意所打动，提出只要通过实力测试就认同她进行研修的条件，故事就此展开。PSP版比起PS2版新增了角色系统音与通关后的“彩虹会议”，能够体验全新的剧情。



| | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | 系统 | | | | |
| 音乐 | | | | | 耐玩度 | | | | |

电击的皮罗德 天空之绊

电击のピロト 天空の絆

| | | | | | | |
|-----|---|------------|----|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | Best Media | 1人 | AVG | 2010年1月28日 | 日版 |
| | | | | | | 12岁以上 |
| | | | | | | 备注:无 |



一款风格独特的文字AVG作品。主人公雨果原本是一个在港口工作的平凡少年，某天驾着战斗机的少女菲欧娜被迫紧急降落在湖中，两人的相遇改变了雨果的命运。游戏主要是以雨果的视点展开的电子小说，根据途中出现选项的选择，雨果的行动和台词也会发生变化。游戏采取了多重结局制，玩家的选择将直接导向不同的结局。而在分支引发的外传部分，玩家也可以窥视其他角色的过去，体验异于主线故事。在攻关过程中，玩家有时也会遇到一些简单的迷你游戏，增添了本作的游戏性。游戏的声优阵容也颇为豪华，石田彰、若本规夫、钉宫理惠等大家熟悉的声优均有加盟。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

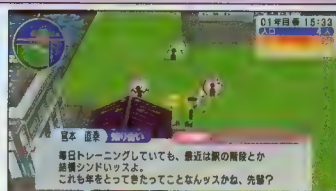
街道创造者3×逃走中

街ingメーカー3×逃走中

| | | | | | | |
|-----|---|--------------|------|-----|------------|------|
| 推荐度 | 7 | D3 Publisher | 1-4人 | SLG | 2010年1月28日 | 日版 |
| | | | | | | 全年齡 |
| | | | | | | 备注:无 |



以建造街道来发展城市为目的的经营游戏“《街道创造者》系列”的最新作。游戏的基本系统和前几作一样，玩家扮演被称为街道制造者的角色，通过道路和建筑物的建设、居民的对话来使街道得到发展。游戏中的居民和现实世界一样，每个人都有自己的生活，需要去公司上班、下班会回到自己的家，当然这些一开始都是没有的，需要身为街道制造者的玩家来提供，而且不同的居民还有着不同的需要，玩家得多倾听他们的意见才能使街道逐渐发展起来。另外游戏和现实的许多企业都有联动，玩家可以使用它们的商标作为公司名称，像吉野家、JTB和富士电视台等知名企业都会在游戏中登场。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

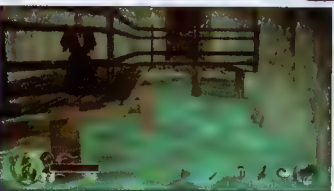
天诛 红 携带版

天诛 红 Portable

| | | | | | | |
|-----|---|---------------|----|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 8 | From Software | 1人 | ACT | 2010年1月28日 | 日版 |
| | | | | | | 15岁以上 |
| | | | | | | 备注:无 |



本作移植自2004年PS2平台的《天诛 红》，玩家要操作彩女和票两位女忍者再度粉碎黑暗处的阴谋。新瓶装旧酒，厂商将画面调整为自然的16:9，并为两名主人公追加了全新服装和插画。游戏系统继承系列一贯特色，强调潜行的谨慎性和从敌人背后一击暗杀的爽快感。玩家要尽量不被敌人发现，掩人耳目地深入敌阵后方，击败每一关的BOSS。除对单个敌兵的忍杀外，还有能连续葬送两名敌人的“忍杀乱舞”，演出效果华丽。各种相对真实的忍具能在任务中发挥针对性作用，活用它们潜入水中、吸引敌人注意力或飞檐走壁，都能带来极大的操作乐趣。



| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

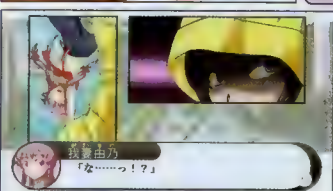
未来日记 第13位日记持有者

未来日记 13人目の日記所有者

| | | | | | | |
|-----|---|------|----|-----|------------|------|
| 推荐度 | 7 | 角川书店 | 1人 | AVG | 2010年1月28日 | 日版 |
| | | | | | | 全年齡 |
| | | | | | | 备注:无 |



在月刊《少年Ace》上连载中的高人气漫画《未来日记》登陆PSP! 故事的主人公是一个名叫天野雪辉的普通男孩，兴趣为写日记。有一天早上，天野雪辉在自己的手机上看到了未来的自己写下的日记。在验证日记的真实性后雪辉将其作为预知能力来使用，直到有一天，日记上记载了他生命的终结。原来他在不知不觉之间，已经被卷入了一个由“创世神”主办、让12名未来日记持有者间进行相互争斗的生存游戏之中。在他感到孤立无援之际，不明敌我的日记持有者，名为我妻由乃的同班少女来到了他的身边。由此，生存游戏正式拉开序幕。游戏中由原作者提供了全新的剧情，粉丝们不容错过。



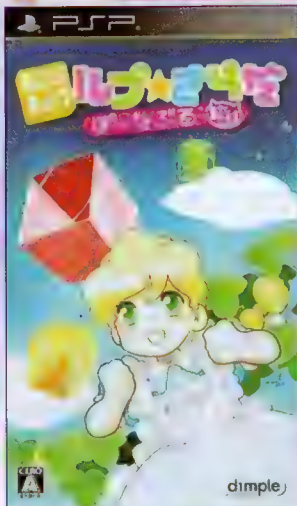
| | | | |
|----|----|----|-----|
| 画面 | 音乐 | 系统 | 耐玩度 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |
| 黄色 | 黄色 | 黄色 | 黄色 |

鲁夫萨拉达 携带版

るぶキューブ ルブ★さーだ ぼーたぶる ...またたび

推荐
5

Dimple PUZ 2010年1月28日 日版
1+ 全年齡
备注:无



这是一款由日本漫画家竹本泉的同名漫画改编的益智类游戏，游戏中玩家需要控制女主角推动方块，当三个相同颜色的方块连在一起时就会消失，将关卡内所有方块全部消失后即可过关。游戏关卡数量十分丰富，后期关卡的设计也非常巧妙，对玩家推方块的路线和顺序有着比较高的要求，不过游戏很贴心地准备了“悔棋”选项，玩家可以反复思考正确的行进路线。游戏的整体氛围清新可爱，其中大量精美的插画都由竹本泉亲笔绘制，而且每个关卡都由其对应的曲子作为背景音乐，整个游戏给人感觉简约而不简单，喜欢益智解谜和方块消除类游戏的朋友可以尝试一下。



画面 音乐

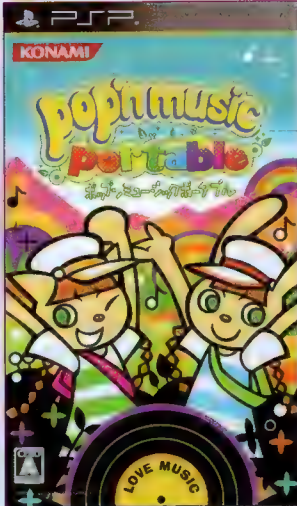
系统 耐玩度

流行音乐 携带版

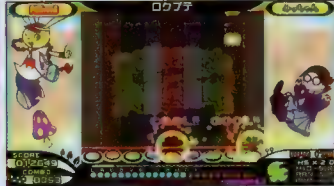
ポップンミュージック ポータブル

推荐
8

Konami MJG 2010年2月4日 日版
1+ 全年齡
备注:无



本作是该系列首次登陆PSP平台，收录的歌曲多达82首，除了当前日本的流行歌曲和动漫歌曲外，还有部分原创游戏音乐。游戏的玩法与同类音符下落型音乐游戏相同，都是随着音乐的节奏来按键弹奏。不过本作的键位只有3键、5键、7键和9键这4种奇数按键，虽然最中间的红色Pop君按方向右键或□键均可，但在实际操作中还是会令人生畏。游戏提供多样化游玩模式，包括最常见的自由模式以及联机对战模式，最特别的是新加入的冒险模式。游戏中歌曲弹奏的成功与否由血槽决定，每正确输入一个音符系统就会根据不同判定奖励或扣除一定的进度，当进度到达合格区才算弹奏成功。



画面 音乐

系统 耐玩度

密室牺牲

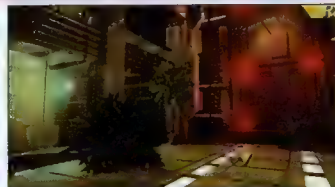
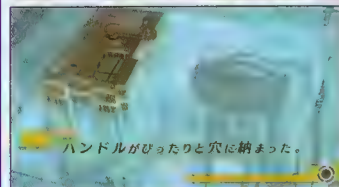
密室のサクリファイス

推荐
7

D3 Publisher AVG 2010年2月4日 日版
1+ 15歳以上
备注:无



本作是一款将密室逃脱与推理解谜融而为一的冒险游戏，描述了被关在地下设施内的五名少女的相遇、友情、背叛和牺牲。玩法与逃脱类游戏相似，包含文字对话和探索两大部分。游戏的声优阵容豪华（喜多村英梨、ゆかな、伊藤静等）且全程语音，从五名少女的过去娓娓讲起，并围绕地底都市的异变布下重重谜团，等待玩家解明。而探索部分会有各种陷阱对玩家进行阻挠，移动画面中的光标，调查场景中的各种道具，并将它们有机地组合使用，寻找出逃出密室的办法。五名角色均拥有各自的剧本和结局，在选择画面中选择关卡，就能以各自的主观视角展开剧情。



画面 音乐

系统 耐玩度

萌萌2次大战略2

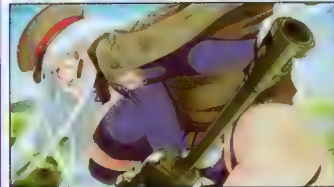
萌え萌え2次大戦(略)2

推荐
5

System Soft Alpha SLG 2010年2月4日 日版
1+ 15歳以上
备注:无



将第二次世界大战中活跃的兵器少女化后登场的SLG。玩家需要操作联合军的角色，将自己的部队带向胜利。与同时发售的PS2版不同，PSP版收录的是太平洋战线“日本海军篇”、欧洲东部战线“苏联军篇”与缅甸战线“日本陆军篇”。游戏分为对话部分与战略部分。对话部分中与各个角色（兵器？）展开剧情，可以得到角色专门的CG，甚至强化点数与秘密兵器也能入手。战略部分模仿了经典SLG《大战略》的系统，另外还有独创的“损伤特写”，当角色受到一定伤害的时候，装甲会被剥落，并以特写的形式呈现在玩家面前。战略部分会得到强化点数，可以用这些点数自由地养成自己中意的角色。



画面 音乐

系统 耐玩度

噬神者

GOD EATER

8

NBGI

ACT

2010年2月4日

日版

1-1人
备注:无

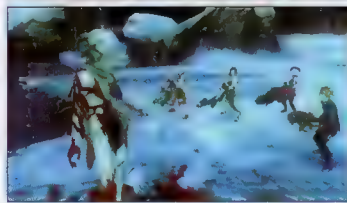
12人联机

15岁以上



这是一款类似《怪物猎人》的动作游戏,可4人联机共同讨伐体型庞大、血量充足的BOSS级怪物。游戏的剧情发生在不远的未来,世界各地出现的荒神开始袭击人类,濒临灭绝危机的人类成立了名为“噬神者”的组织与荒神对抗。本作的一大特色是可在剑铳两种形态间切换的武器“神机”,剑形态用以与敌人近身缠斗,威力不凡且动作华丽;枪形态不仅提供了远程攻击方式,更能发射属性攻击弹。这两种形态又各自包含三个武器体系,不仅在外观上有所差别,更会影响角色的行动方式。轻剑动作敏捷,容易形成高连击,适合对付速度较快的大型敌人;大剑的速度和威力相对平均,能在攻击的同时位移,但

无法有效打击到敌人的弱点;巨剑的攻击速度虽慢,但长而重的刀身能给予敌人破坏力超高的一击。铳形态分为狙击、连射和爆发三种不同枪身,枪身的主要差别在于瞄准镜,至于射击的威力、爆炸形式、射击轨迹等都由装备的弹药种类决定。系统上紧扣“噬神”二字,在战斗中夺取荒神的细胞可进入神机解放模式,此时角色的动作变得更加灵活,追加急速冲刺和二段跳,攻击力也有所提高。本作不像《怪物猎人》那样切换区域,所有场景都是无缝拼接,玩家无法依靠换区来回复,需要在掌握荒神的行动规律后有机地做好攻防的两手准备。打败荒神可获得其身体部位,作为强化武器的素材,这些素材同样存在稀有度设定,部分强力素材需要通过反复刷取才能获得。



画面 音乐 系统 耐玩度

画面 音乐 系统 耐玩度

海豹突击队 布拉沃火线小组3

SOCOM U.S. Navy SEALs Portable

8

SCEJ

TPS

2010年2月11日

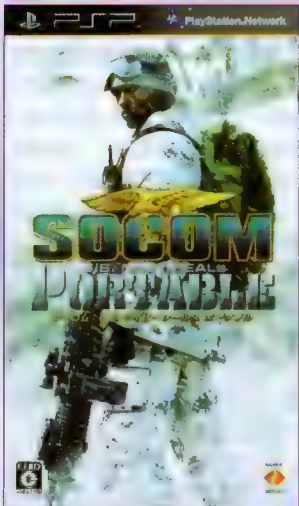
日版

1-1人

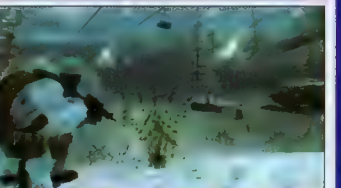
4999日元

15岁以上

备注:2010年2月16日(美版) 2010年2月19日(欧版)



展现逼真战场的大人气战术射击游戏“《海豹突击队》系列”在PSP平台的新作。游戏中有着众多现实中存在的武器登场,不同武器使用起来也有较大出入。通过完成战役后得到的CE点数,玩家可以购入新的武器和配件,进一步增强我方战斗力。为了照顾新手,游戏配备了辅助锁定功能,如果敌人位于正面且处于武器射程之内,那么只要按下R键就可以轻松锁定敌人。在作战中,玩家除了要管好自己之外,还要作为小队的领袖向同伴们下达指令,旨在减低我方小队的被害、更有效率地消灭敌人。本作还支持丰富的线上多人作战,包括了4人联机的协作模式以及16人混战的对战模式。



画面 音乐 系统 耐玩度

100万吨大卸八块

100万トンのバラバラ

7

SCEJ

ACT

2010年2月18日

日版

1-1人

4999日元

全年版

备注:2010年3月18日(美版) 2010年3月18日(欧版)



由《勇者别嚣张》的制作小组推出一款创意动作游戏,本作的故事设定在一个存在着许多空中战舰的世界,战舰袭击人类居住的城镇并把人类掳走,为了保护自己的家园,人类结成城镇守卫队展开了反击。游戏的流程由关卡组成,每一关都会有一艘战舰来袭,战舰会不断往城镇的方向前进,如果让其到达了城镇的话就算任务失败,玩家要做的就是控制守卫队的队员对战舰进行破坏,破坏的方式包括了切割和爆破两种,把战舰的主要部分全部破坏战舰就会坠落。另外在战舰上还有许多被关押的人质,人质可以为守卫队提供生命和炸弹,在破坏战舰的同时还需要把人质全部救出来。



画面 音乐 系统 耐玩度

伝説の勇者の伝説 -Legendary Saga-

| | | | | | |
|-----|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 系 统 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 耐玩度 | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

クラシックダンジョン 扶翼の魔装陣

A screenshot from the video game 'The Legend of Zelda: The Wind Waker'. The scene is set in a dark, flooded area, likely a dungeon or a cave. Link, the main character, is visible in the center, standing on a small patch of land. He is wearing his signature green tunic and hat. To his right is a large, green, cube-shaped object, which is a key item in the game. The background is dark and textured, with some glowing orange lights that look like fire or lava. The top of the screen shows the game's interface, including a health bar, a magic bar, and a compass. The bottom of the screen shows a row of icons representing different items or abilities.

このしゅやくはデスビナです

| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 系 统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

スロッターマニアP 哲也 雀聖と呼ばれた男 新宿VS上野

| | | | | | |
|-----|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 系统 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 耐玩度 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

银星将棋PORTABLE

| | | | | | |
|-----|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 系 统 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 耐玩度 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

最后的伴侣 猫之俱乐部

Last Escort -Club Katze-

| | | | | | |
|-----|---|--------------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | D3 Publisher | SLG | 2010年2月18日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 17岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



在PS2平台受到不少女性玩家好评的恋爱游戏《最后的伴侣》在PSP平台推出的续作，在游戏中，玩家们可以体验到与帅气男公关们的交往过程。游戏的舞台和角色都焕然一新，而一些男公关俱乐部中真实存在的要素在本作中也有收录，如果满足一定的条件，男公关甚至还会特意为你热唱一首原创歌曲。在作为本作舞台的“猫之俱乐部”中，有着多位性格各异的帅气男性，玩家要扮演21岁的女主人公冈泉，亲临俱乐部与男性交流并最终完成俱乐部企划方案。游戏采用了全程语音，中村悠一、諏访部顺一等人气男性声优倾情演绎，为玩家带来了一场豪华的听觉盛宴。



| | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | | 系统 | | | | | |
| 音乐 | | | | | | 耐玩度 | | | | | |

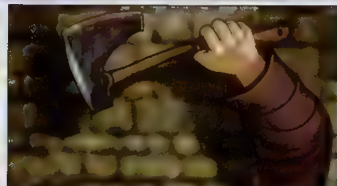
冰之墓标 一柳和、三度受难

冰の墓標 一柳和、3度目の受難

| | | | | | |
|-----|---|-------------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | 日本一Software | AVG | 2010年2月25日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



以一柳和为主角的文字冒险类AVG完结篇，与《雨格子之馆》和《奈落之城》不同，这是一款完全原创的作品，素与杀人事件有莫大交集的一柳和又被卷入了发生在欧洲洋馆“冰之城”的奇妙事件里。故事发生在《奈落之城》的数月后，一柳和受伯爵邀请再次来到欧洲，造访当地的另一个贵族名门谢德雷男爵家。由于当主连续离奇死亡，本就是没落贵族的男爵家更是前景暗淡，并且围绕该家族还有各种怪力乱神的诡异传闻。当主的三名候选继承人是故事的关键，一柳和要与他们分别发生不同的事件，进入独立的流程。为了看清事实的全貌，玩家需要多次反复游戏。



| | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | | 系统 | | | | | |
| 音乐 | | | | | | 耐玩度 | | | | | |

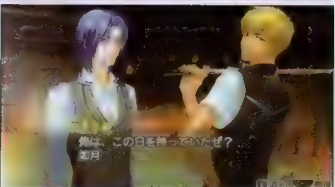
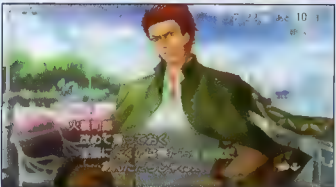
金色的琴弦3

金色のホルダ3

| | | | | | |
|-----|---|------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 8 | Koei | SLG | 2010年2月25日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



Koei旗下著名的女性向恋爱SLG“《金色的琴弦》系列”的第三部正统作品。为了磨练自己的小提琴技艺，玩家扮演的女性主人公转校来到了位于横滨的知名音乐学校“星奏学院”，并加入了交响乐团。玩家需要与同属交响乐团的学生们协奏，最终战胜各支强队，取得全国比赛的优胜。在此过程中，玩家们不仅要磨练自己的演奏水平，还能和男性角色们展开浪漫的恋情。本作的恋爱对象焕然一新，总数达到12位，为系列之最。这些帅气的男性角色依然由系列玩家熟悉的吴由姬老师绘制，造型唯美充满个性。本作的声优阵容在豪华程度上不亚于任何同类游戏，为剧情增色不少。



| | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | | 系统 | | | | | |
| 音乐 | | | | | | 耐玩度 | | | | | |

拒绝命运！意志之力

のふえいと！ ~only the power of will~

| | | | | | |
|-----|---|-----------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | Alchemist | AVG | 2010年2月25日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注 | 无 | | | | |



本作是一款充盈了大量非现实要素的原创恋爱AVG，原画和剧本分别由Hal与麓川智之担任。主人公高山贵也是一个学习与运动都普通之极、但擅长吐槽的少年，在一次命运的邂逅后，来自宇宙的双马尾美少女高山美贝尔降临到他的身边。普通的他和不普通的她就此发生了一系列奇妙故事，而被视为富有潜力的主人公也要开始充分发挥他包括吐槽在内的各项本领了。游戏中可攻略的角色共有四名，分别由加藤英美里、远藤绫、ゆかな和小清水亚美演绎娇蛮、朴素、优越和冰山美人这四种不同形象。每名女主人公均有独立的完整剧情，耐玩度很高。



| | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|-----|--|--|--|--|--|
| 画面 | | | | | | 系统 | | | | | |
| 音乐 | | | | | | 耐玩度 | | | | | |

离子射线++

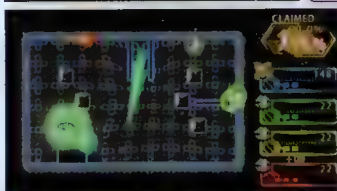
QIX++

推荐度
6

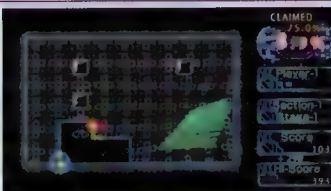
Tablet
1-2人
ACT
2010年2月25日
日版
全年
备注: 无



《离子射线》自1981年在街机上登场以来,就以简单的玩法和深奥的游戏性获得了动作游戏玩家的广泛好评。本作是系列的最新作,游戏的玩法和之前作品并无二致,玩家控制类似光标的物体,一边躲避名为“QIX”的敌人,一边通过画线的方式来占领区域,如能占领一定数量以上的区域就能过关。PSP版强化了游戏的画面,演出效果更强,另外对应PSP的通信机能,还追加了支持最多4名玩家同时游戏的多人模式。在多人模式中,各名玩家以不被QIX逮到为目的进行游戏,同时还要尽量多地占领区域,和单机时不同,这里被QIX逮到的话不会死亡,而是以一定时间不能登场作为惩罚。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

实况力量棒球 成功传奇

パワプロサクセスレジェンズ

推荐度
7

Konami
1-2人
SPG
2010年2月25日
日版
全年
备注: 无



Konami旗下人气棒球经营游戏“《实况力量棒球》系列”的新作,游戏的卖点在于收录了《实况力量棒球5》和《实况力量棒球6》两作的“成功模式”,并追加了原创模式“全国大学棒球杯”。在成功模式中,玩家可以体验到通过练习和比赛来育成选手的乐趣,而两个版本的成功模式也有所区别,《实况力量棒球5》是以高中棒球为背景,玩家需要在实况棒球高中、白鸟学园和红蜻蜓高中里选择一个游戏,并以甲子园为目标而奋斗;《实况力量棒球6》中的舞台则转到了大学,奋斗的目标是明治神宫大会的顶点,可选择包括实况棒球大学、热血大学和拂晓大学等6所不同类型的学校。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

水之旋律2 绯之记忆

水の旋律2 緋の記憶

推荐度
7

Cyber Front
1-2人
AVG
2010年2月25日
日版
12岁以上
备注: 无



由2006年PS2平台的同名作品移植而来,是一款女性向的恋爱文字类AVG。本作相比一代将“设乐优”追加为可攻略角色,并强化了作品的故事性。除了文字部分,厂商又给游戏增加了战斗要素,力图争取更多的用户。玩家要扮演的角色是高中二年级学生柏木绮罗,在得知自己恋慕的学长有了意中人后陷入失恋,与多名男性发生的纠葛故事就此展开。游戏方式是传统的文本阅读式,根据选项和地图上的移动目标致使故事和结局发生变化。战斗时,主人公可与其他男性角色组队,手持太刀攻击,“攻击·反击·牵制”三种指令构成包围圈的克制关系,积累必杀槽还可使出威力强大的必杀技。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

家庭教师REBORN 羁绊组队战

家庭教師ヒットマンREBORN! 絆のタッグバトル

推荐度
6

MV
1-2人
FTG
2010年2月25日
日版
全年
备注: 无



《家庭教师》在日本有着非常高的人气,该作品游戏化之后深受国内女性玩家的青睐,本作是“《家庭教师》系列”在PSP上的最新作品。游戏以原作“未来篇”为舞台,带给玩家原创的冒险故事。与以前作品不同的是,本作采用的是2对2的组队战,玩家可以选择自己喜欢的两名角色组队共同战斗,在战斗时,玩家可以随时对自己操作的角色进行切换,并且任意两人都能发出协力的连携攻击。除了原作中的那些大人气角色之外,本作还加入了由原作者天野明设计的原创角色,另外本作还可以通过PSP的Ad-Hoc功能实现联机对战,女性玩家们赶紧行动起来吧。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

大众网球 携带版

みんなのテニス ポータブル



“《大众》系列”一贯以清新的画面和爽快的风格博得玩家的喜爱，在《大众网球》登陆PS2数年后，这款爽快的网球游戏终于在PSP上再次与玩家见面。虽然本作名为“携带版”，但实际上和PS2上的前作几乎没有任何联系，不管游戏的模式还是登场的角色都和前作完全不同，可以说这是一款专门为PSP打造的《大众网球》。本作主要分为故事模式和比赛模式，在故事模式中玩家要扮演两名加入球队的新人，为宣传球队的理念奔波于世界各地，在这些风格迥异的地方玩家需要和NPC对话、对战以及完成一些小任务来获得与关底BOSS对决的权利，成功打败BOSS后就可以将他们收入自己的麾下，

推荐 9 SCEJ 1-4人 4980日元 2010年2月25日 日版
备注 2010年4月30日(欧版) 2010年6月29日(美版)

而且这个模式也是角色和道具收集的主要模式。在比赛模式中，玩家可以选择与不同称号的各个角色进行对战，由于对战的难度可以自由选择，因此就算不擅长网球游戏的玩家也能找到适合自己的对手。装扮要素和爱着度算是游戏的收集系统和养成系统，游戏中可装扮道具数量很多，除了在故事模式中打败对手能得到小部分外，其余的都需要在商店中购买，使用某角色击败对手后可根据实际成绩增长经验值，爱着度升级后角色的各种能力也会解禁，对挑战最高难度的敌人很有帮助。总的来说这是一款适合各种年龄层的网球游戏，不管你以前是否接触过网球游戏都能轻松上手。



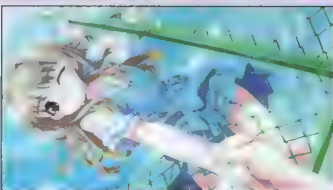
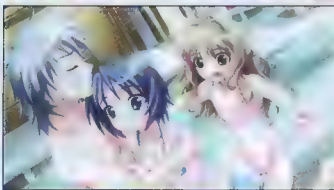
交错频道 献给所有人

CROSS CHANNEL ~To all people~

推荐 7 Cyber Front 1 2010年2月25日 日版 17岁以上



原本于2003年在PC上发售的这款游戏曾于2004年移植到了PS2上，时隔6年后这款经典作品又再度移植到了PSP上。故事讲述了放送部成员之一的主人公黑须太一为了让部内所有成员重新聚集在一起而不断轮回。本作是一个可体验多次的“环状系剧本”，在游戏中世界会以一周为一个周期不断轮回，而我们则需要扮演男主角与放送部里的各个成员进行交流，去了解每个女孩背后隐藏的那些不为人知的事情，最终完成自己的愿望让所有部员重新聚集在一起。与之前的版本相比，这次的PSP版收录了许多全新的CG图片，对美少女游戏感兴趣的玩家一定要尝试一下本作。



夜明前的琉璃色 携带版

夜明け前より琉璃色な PORTABLE

推荐 7 角川书店 1 2010年2月25日 日版 16岁以上



本作原本是“八月社”制作的PC平台游戏，之后于2008年底移植到PS2上，两年后再度移植到了PSP平台。游戏讲述的是就读于满歧崎大学的男主角朝雾达哉与未来的月球王国公主菲娜再次相遇后的各种趣事。PSP版除了保留PS2版的所有内容外，连PS2版中大受好评的分支导航系统也一并保留了下来，完成过某个女性角色的路线之后再进入游戏时就会出现导航的图标来提示玩家选哪个选项更合适。游戏的画面可以在4:3和16:9之间随意切换，并且游戏还加入了截图功能，玩家可以自由截取喜欢的美图。本作有着非常不错的素质，不管是新老玩家都能乐在其中。



喧哗番长4 一年战争

喧哗番长4 一年战争

推荐
8

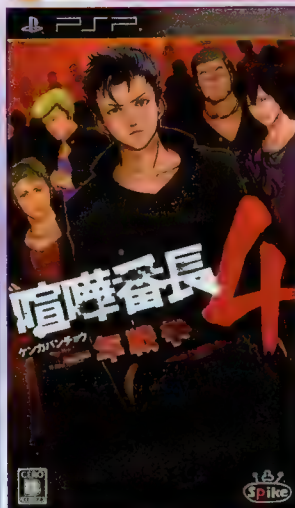
Spike
1-11
全年龄

A+ AVG

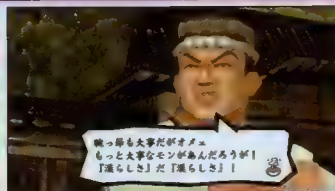
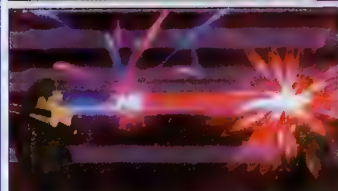
2010年2月25日

日版

12岁以上



“《喧哗番长》系列”以热血校园为主题赢得了许多玩家的喜爱，本次玩家要扮演一名刚刚入学的不良少年，以取得最强番长的称号而努力。游戏在保持了系列作品高自由度的同时，在系统方面做了部分改进，系列传统的热视线模式由先前的“组字”模式变成了“太鼓”模式，对于国内不懂日文的玩家来说这是个非常不错的改进。游戏还新增加了休日模式和迷你游戏，可以挑战的角色也由3代的47名变成了300名，大大延长了游戏时间。除了主线流程外，交女朋友也是十分重要的环节，英雄救美的情节虽然老套，但每次都受用。本作内容非常丰富，值得玩家投入大量时间。



画面 系统 音乐 耐玩度

苍翼默示录 携带版

BLAZBLUE Portable

推荐
9

Arc System Works
1-11
全年龄

FTG

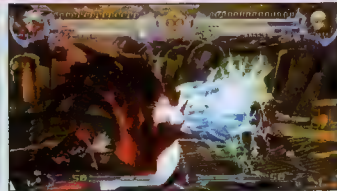
2010年2月25日

日版

12岁以上



由制作高人气FTG“《GGX》系列”的制作小组倾力打造的2D FTG新作《苍翼默示录》，自由街机移植往PS3与Xbox360后，再次移植到了PSP平台。利用PSP的通信机能最多可以4人同时游戏，在同一对战房间中两人进行对战，剩下两人按顺序等待，等待的过程可以在自己的PSP上进行观战。PS3与X360版本里“限制解除”角色在PSP版里由4人增加到了全员12人，这些角色的各方面性能都比原版角色有飞跃般的提高，提高了对战的乐趣。PSP版还有作为单人游戏享受的军团模式，在棋盘上不断击败敌军，扩充自己的军队，最后还要击败以“限制解除”角色为首的强力军团。



画面 系统 音乐 耐玩度

公主之日 续! 二学期 携带版

ひめひび New Princess Days!! 续! 二学期 ばーたふる

推荐
7

Takara
1-11
全年龄

AVG

2010年2月25日

日版

12岁以上



2009年6月发售的PS2女性向游戏《公主之日 续! 二学期》的PSP移植版。短时间内不断重复着转校的女主人公，要在天城寺学院迎来第一个学院祭。虽然在学院里只能待一个月，但是一定要在这次学院祭成功! 女主人公要在学院中与各个角色进行交流并着手准备学院祭。以地图形式在学院中移动就能碰到各个性格丰富的角色，一边与其进行对话一边推进剧情展开。作为PSP版的追加要素，新增的“数码原画集”满足一定的条件后就能进行阅览。另外作为PS2预约特典赠送的广播剧CD《我们的日常生活》也有收录进游戏中，不仅是声音，还可以像对话部分那样连同角色的画像一起欣赏。



画面 系统 音乐 耐玩度

恋爱喜剧 奇迹之日

FairlyLife MiracleDays

推荐
7

PLACCA
1-11
全年龄

AVG

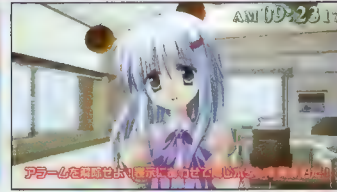
2010年2月25日

日版

12岁以上



这是一款由高人气PC版AVG移植到PSP上的游戏。主人公是一位随处可见的普通男学生。有一天，一台人造卫星突然不受控制地坠落在男主角上学的学校校园内。然而当男主角前去查看时，并没有任何卫星存在，有的只是自称“朝香”的少女。令人难以置信的是，朝香说自己便是那台人造卫星，为了见男主角才特地来到地面上。更不可思议的是，自那以后，男主角身边的无机物（手机、冰箱等）不知为何统统开始拟人化。为什么会发生这样的现象? 朝香又为什么特地来见男主角? 在与她们生活的日子里，谜团逐渐解开……PSP版追加了全新的剧情与CG，粉丝们不容错过。



画面 系统 音乐 耐玩度

但丁神曲

Dante's Inferno

推荐
8

EA Games

ACT

2010年2月26日

欧版

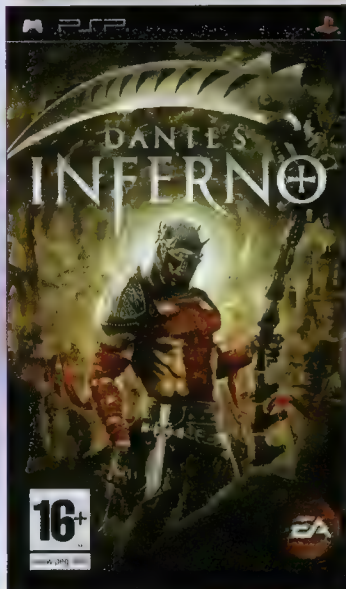
1人

单人

全年

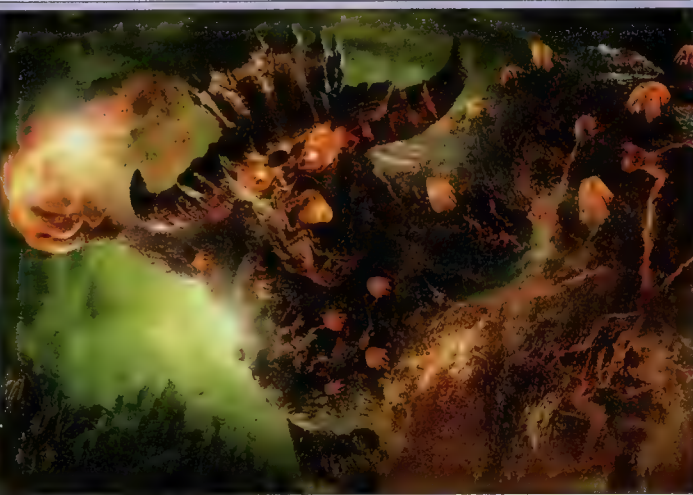
16岁以上

发售: 2010年5月1日(美版) / 2010年3月18日(日版)



游戏的内容取材于但丁的名著《神曲》三部曲中的《地狱篇》，而游戏类型则属于《战神》式的暴力动作游戏。游戏中主角但丁会相继装备上两种武器，即从死神那里夺得的死神之镰和亡妻遗留下来的十字架，前者属于近身攻击武器，后者属于远程攻击武器，十字架攻击的威力很大，不仅速度快而且自动锁定，使用时无任何消耗。拥有这两种武器后但丁还能掌握两套战斗技能，分别是邪恶技能和神圣技能，技能的升级采用的是技能树升级系统，此为游戏的一大亮点。技能的开启取决于玩家在游戏里的表现，每当完成特定动作时就会增加两项技能的点数，当点数累积到一定程度后就会升级，这样就可以消

耗灵魂来购买和学习该级别下的新技能了。点数能通过多种途径获得：一是完成投技，二是审判负罪之人，三是收集红魂水，四是与维吉尔对话，其中的审判负罪之人是游戏中比较有趣的系统，这些负罪之人都来自于原作《神曲》，身世都比较特殊，分布于各层地狱的场景中。靠近负罪之人后按R键会出现惩罚和救赎两个选项，选择惩罚但丁就会杀死他，以此增加邪恶点数；选择救赎但丁就会使用十字架将其送往天堂，以此增加神圣点数。随着游戏的进行，但丁共能习得4种魔法，魔法的攻击力比物理攻击强得多，对付某些大型怪物需要使用特定的魔法才能有效攻击。



画面

音乐

系统

耐玩度

美国职棒大联盟10

MLB 10: The Show

推荐
7

2人

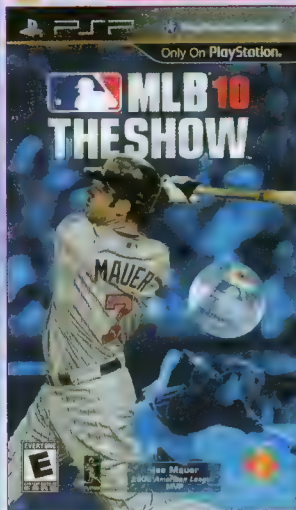
1人

全年

SPG

2010年3月2日

美版



以美国职业棒球为题材的“《职棒大联盟》系列”最新作，游戏得到全美棒球联盟协会的授权，使用的球队与球员资料都是以新的赛季为准。游戏向来以真实为卖点，在保留了细腻的画面与操作同时，这次还强化了AI选手在比赛时的动作与反应，无论是防守时的接球还是进攻时的盗垒、跑垒都非常积极，让玩家可以体验到真实的美国职棒比赛。另外游戏新加入了一个“加盟模式”，在这里玩家可以经营者的身份来打理自己的球队，除了要组织自己的球队进行日常的训练和比赛外，还得从薪酬分配、球员交易等方面对球队进行全方位管理，最终达到赢得比赛的目的。



画面

音乐

系统

耐玩度

审判之眼 神谕的巫师

THE EYE OF JUDGMENT 神託のウィザード

推荐
7

2人

1人

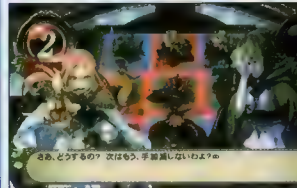
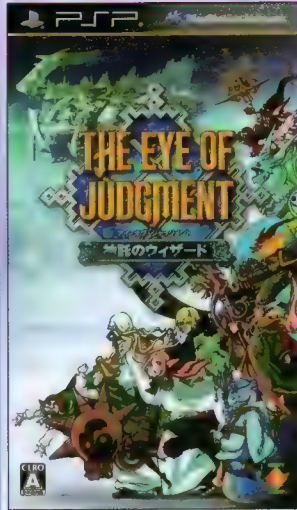
全年

TAB

2010年3月4日

日版

发售: 2010年3月11日(美版) / 2010年3月12日(欧版)



《审判之眼》原本是2007年PS3平台上的第一款需要利用摄像头和专用卡牌来玩的3D卡片游戏，广受好评后移植到PSP上。PSP版去除了繁琐的周边，变为一款纯正的卡牌游戏。游戏保留了PS3版的全部内容，并追加了30张PSP版独有的卡牌，使卡牌总数超过330张。战斗在一个3×3格子的区域内进行，通过放置不同的卡牌来战斗，只要占领5个格子就算胜利。卡牌包括生物牌和魔法牌，每张卡牌都有不同的属性、弱点以及特殊能力，战斗过程充满策略性。PSP版加入了PS3版没有的故事模式，玩家可以扮演一名追寻神谕的巫师在世界各地冒险，收集卡牌。



画面

音乐

系统

耐玩度

.hack//Link

.hack//Link

推荐度 8

NBGI

1-11

备注:无

A・RPG

2010年3月4日

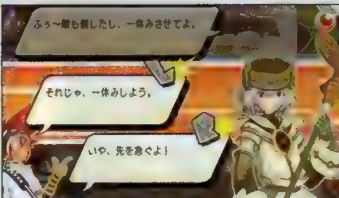
日版

12岁以上



本作被厂商称为“《.hack》系列”的最终作，网罗了过去一共23部作品、132名角色的命运！喜欢游戏的普通中学生九龙时尾，有一天遇上了转学而来的天城彩花。正当他惊讶于彩花那酷似于常常出现在他梦中的神秘女子时，却被彩花强制送进了网络游戏“The World”的世界。来到游戏中的世界，等待着他的竟然是传说中的玩家“凯特”，以及将黄昏骑士团全员石化的谜之组织“希库扎鲁”。究竟等待着时尾的是什么命运呢？彩花的目的又是什么呢？本作包括历代主人公在内，一共可以获得132名同伴，其中有34名战斗角色。系统方面，在迷宫中战斗时，可以使用与“同调同伴”联动的

“同调战斗”、将敌人浮空进行协力追打的“同调连击”以及双人施展的大威力终结技“十字连击”。另外，利用PSP的通信机能，可以实现最多3名玩家一起挑战塔迷宫，挑战本篇中没有的强力BOSS，获得更强的道具。游戏通过在主机内不断地收发电子邮件来推动剧情发展，完成各个时代的任务，使对应的伙伴获得解放后加入玩家的阵营。由于PS2上前作《GU》第三章中驰尾惊异的最终形态“Xth”大受欢迎，本作给大部分战斗角色都追加了更加具有魄力的“Xth”形态，这需要通过培育角色才能得到，使得游戏的耐玩度进一步上升。游戏难度偏低，即使是不擅长动作游戏的玩家，也能够体会到本作的魅力。



画面 音乐 系统 耐玩度

信蜂 心灵编织者

テガミバチ こころ紡ぐ者へ

推荐度 7

Konami

1-11

备注:无

A・RPG

2010年3月4日

日版

12岁以上



高人气的漫画、动画作品《信蜂》终于游戏化！本游戏是讲述作为“信蜂”新人的BEE“拉格·辛谷”，在永远不会有太阳升起的“琥珀之地”，将一封封承载人心的信件送达人们手上的感人故事。每一封信件都有着自己的感人故事，主人公拉格要将信件字面上所不能完全表达的“思念之滴”集合起来，形成“心之碎片”后，将其再生出来，把寄件人真正的心意展示给收件人，为此拉格要不断去各种地方收集“思念之滴”。随着不断地送到信件，拉格也会逐渐成长，职业等级提升后能够接受更加困难的任务。送信过程中注重“送信速度”还是“战斗能力”也会对故事发展造成影响。



画面 音乐 系统 耐玩度

装甲核心 最后的佣兵 携带版

アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル

推荐度 7

From Software

1-11

备注:无

ACT

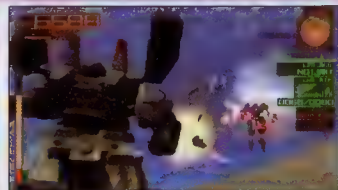
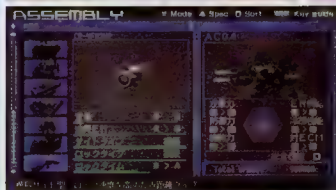
2010年3月4日

日版

全年



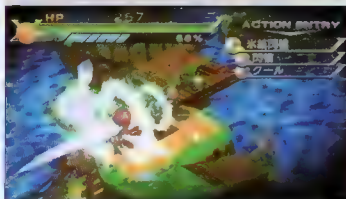
“《装甲核心》系列”向PSP移植计划的最后一作，以PS2版的《装甲核心 最后的佣兵》为基础移植而来。游戏的一大特色就是玩家可以通过更换各个部位的部件来自定义自己驾驶的机体，可更换的部件包括头部、腕部、核心、脚部、武器等，并且这次收录的部件总数达到了500种以上，无论是重视火力的重装型机体，还是重视机动性的轻量型机体，都可以凭借自己的想法组装出来。PSP版除了保留了原作所有的内容外，还加入了对战模式和新部件等PS2版没有的要素，另外通信对战里还有录像功能，玩家可以将对战内容通过录像的形式保存下来，以便随时欣赏或和朋友交换，以达到提高技术的目的。



画面 音乐 系统 耐玩度

绝对英雄改造计划

絶対ヒーロー改造計画



这是一款由《魔界战记》的开发小组所推出的原创RPG作品，在游戏方式上和《风来之西林》等迷宫RPG比较接近。游戏的主人公原本是一个普通的路人，在一次偶然机会下，他目睹了一起交通事故逃逸事件，而事件的受害者将一条神奇的腰带交给了主人公。从此，原本平凡的主人公便化身为英雄，肩负起了拯救地球的使命。和很多迷宫类游戏一样，本作中每次进入迷宫，其构造均会发生变化，因此能带给玩家常玩常新的感觉。如果在迷宫中不幸身亡，那么玩家身上的金钱、道具将会全部消失，玩起来可谓步步为营、紧张感十足。每次进入迷宫主人公的等级就会回到最低级，不过除了这个基本等级之

外，本作还存在一种名为累计等级的设定，就算完成迷宫、在迷宫中死亡，这种累计等级均会保留并叠加，因此就算碰到难以攻克的迷宫，屡败屡战提升能力也是可行的。玩家可以给主人公的头部、左右手、脚部、扩张等5个部位装备武器防具，从而来提升主人公的能力。不仅如此，本作还加入了人体改造的设定，玩家可以将各种芯片植入人体图从而强化主人公。除了借鉴了同类游戏的精髓外，游戏还加入了日本一独创的系统，来自《魔界战记》的投掷系统也被引入到了本作中来，为作品增添了全新的乐趣。与电击文库众作品的合作也为游戏增添了新的吸引力，主人公可通过特殊装备COS成《龙虎斗》、《灼眼的夏娜》等作品中的角色。



画面

音乐

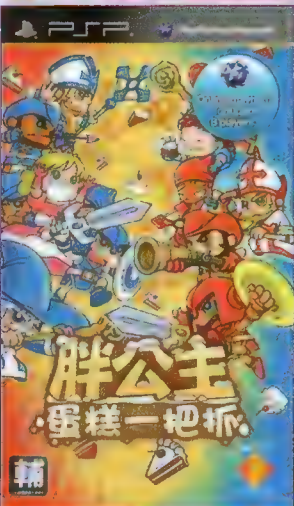
系统

耐玩度

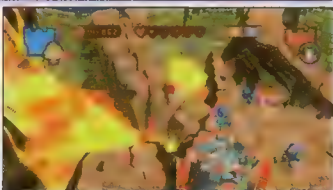
胖公主 蛋糕一把抓

Fat Princess: Fistful of Cake

推荐度 7



本作是PSN上提供下载销售的PS3动作游戏《胖公主》的强化移植版，保留了游戏最具乐趣的联机模式，而且还新追加了6个关卡。游戏最主要的目的就是拯救公主，公主爱吃蛋糕，无论是谁给的她们都会来者不拒，吃得越多体重就越高，而搬运的速度就会越慢，所以可借助这一点尽量多地给对方公主喂食蛋糕以增加她们的拯救难度。游戏中角色的职业分别是工人、战士、弓箭手、魔法师和祭司，玩家可通过佩戴帽子机器制造出来的不同类别的帽子来更换职业。本作的战斗操作十分简单，除了最初的村民只能进行轻攻击外，其他的5种职业的战斗都分为轻攻击和蓄力攻击。



画面

系统

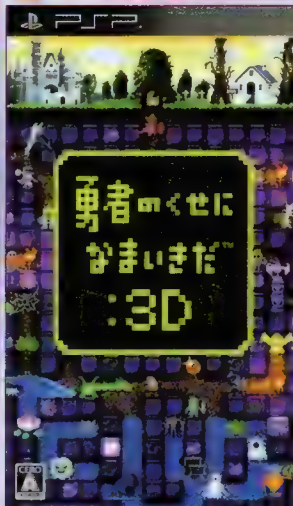
音乐

耐玩度

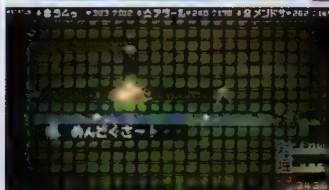
勇者别嚣张3D

勇者のくせにまいきだ 3D

推荐度 8



人气模拟迷宫挖掘游戏“《勇者别嚣张》系列”的第三作，标题中的3D是制作者和玩家开的一个玩笑，3D并不是指游戏图像立体化，而是指三个迷宫（Dungeon），玩家可以在主要迷宫、每日迷宫和家庭迷宫中选择适合自己的模式来进行游戏。游戏的系统和前两作并没有太大的区别，玩家主要通过挖掘地下迷宫的方式帮助魔王抵御来犯的勇者，不过这次新加入的魔水和铁镐技能要素使得游戏的玩法更为丰富。其中魔水能孕育出新登场的水生魔物，让魔王军的实力大增，而铁镐技能则类似前作的地震，不过区别在于本作中每把铁镐都有着不同的技能，除了有地震外，还有产生魔水、转移魔王等丰富实用的技能。



画面

系统

音乐

耐玩度

バトルスピリッツ ヒーローズソウル

NIBCO

NIBCO

RPG

2010年3月11日

日版

日本人气收集卡游戏《战斗妖精》游戏化的第二弹，和前作不同，这次游戏以幻想世界为舞台，玩家扮演的主人公为了找到传说中的战斗妖精，在红、白、蓝、黑、绿、紫六个世界里展开了冒险。虽说是卡片游戏，其实本作和一般的RPG无异，主人公需要造访各个世界，收集各种情报。游戏的卡片要素主要表现在战斗中，在大地图上碰到敌人就会直接以手上的卡片进行即时制战斗，卡片主要分为三个种类，分别是召唤怪物的“怪兽卡”，使用魔法的“魔法卡”，以及让主人公获得各种效果的“地界卡”，战斗中卡片可以当作装备装在主角身上，也能通过召唤实体化，协助玩家一起进攻。



| | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|
| 画 | 面 | | | | | |
| 音 | 乐 | | | | | |

| | | | | | |
|-----|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| 系 统 | <div></div> | <div></div> | <div></div> | <div></div> | <div></div> |
| 耐玩度 | <div></div> | <div></div> | <div></div> | <div></div> | <div></div> |

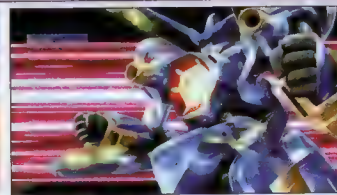
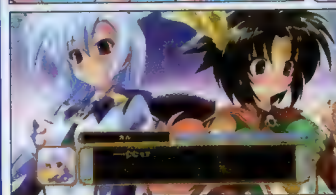
曉のアマネカと蒼い巨神—パシアテ文明研究会興亡記—

AVC
 American Veterinary College
 2000
 1000 North College Street
 Blacksburg, VA 24060-0000
 Tel: 540/231-6000
 Fax: 540/231-6000
 Email: info@avc.edu
 Website: www.avc.edu

2010年3月11日

日版

在PC平台大受好评的文字冒险游戏《晓之阿玛涅卡与蓝色巨神》在3月同时发售了PSP和X360的移植版。游戏讲述了一个名为帕西亚特文明研究会的组织为了寻找古代文明的秘宝而展开的一系列活 动，玩家要潜入隐藏在帝都地下的遗迹，比竞争对手先找出先史文明的秘密宝藏。在游戏中玩家不但要在各个迷宫进行探险，更是可以和诸多同伴发生一些脸红心跳的事件。游戏的战斗部分类以即时战略游戏，玩家在控制角色时需谨慎行动，满足一定条件后还会有大魄力的特写画面出现。游戏的OP采用了由碓原ゆい小姐演唱全新主题曲，喜爱美少女游戏的玩家请尝试本作。



| | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|
| 画 | 面 | | | | | |
| 音 | 乐 | | | | | |

| | | | | | |
|-----|--|--|--|--|--|
| 系 统 | | | | | |
| 耐玩度 | | | | | |

真·三国无双MULTIRAID 2

Ko

Ko

AC

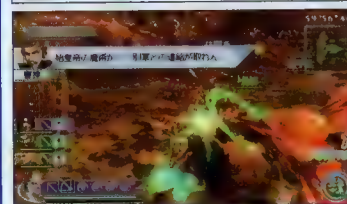
2010年3月11日

日版

反

作为“《无双》系列”在PSP上原创分支系列的第二作，本作比起前作有了质的飞跃。游戏的剧情为完全原创，讲述的是东汉末年三国鼎立时期，秦始皇竟然也从陵墓中复活参与到乱世中来，并复活了项羽、韩信等冤家，召唤了天禄、辟邪等大量存在于传说中的魔兽（神兽），并将昆仑相会的王母、周穆王等也牵扯进来。游戏登场武将的阵容可谓非常豪华，除了前作《真·三国无双5》的人物，还增加了蔡文姬、姜维、大乔、孟获、项羽、虞美人、王母、穆王等角色，三藏法师、孙悟空也乱入进来，更有蛇魔远吕智一党客串，真正可以说是丰富至极。而游戏也极其耐玩，且不说刷那些高级素材有

多么耗时，单单是剧情部分就包括了“霸王篇”和“妖仙传”，两大篇章完成后还有这两个篇章的“上级任务”，并有收录前作全部合战任务的“回想篇”，此外还有“无双传”、“友好任务”、“限定任务”、“魔王再临”、“下载任务”等专门选项，和据点中NPC对话也常常会触发临时的任务战斗。游戏中的角色最高等级为100级，而关系到武器使用的武器熟练度系统也非常自由，并且可以在100级后能力继续突破上限。“共斗武将”及“武器觉醒”都是本作新增的系统，都让游戏的上手度大为降低。和前作艰难的战斗相比，本作明显更倾向于“《无双》系列”本身所特有的爽快。



画面

音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

[illegible]

耐玩度 ☐ ☐ ☒ ☐ ☐

人人爱杂耍

We Love JUGGLER

推荐
5

北电子
1

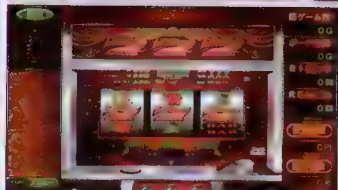
ETC

2010年3月18日

日版



千万不要被名称所误导，这可不是什么模拟马戏团的游戏，而是一款模拟老虎机的游戏。“《JUGGLER》系列”是老虎机类型中以杂耍作为主题的比较出名的一个系列。本作的卖点就是完全模拟“《JUGGLER》系列”实机的操作。虽然至今为止以“《JUGGLER》系列”作为卖点的模拟游戏已经有不少，但这款游戏的发售厂家可是“北电子”，也就是开发“《JUGGLER》系列”实机的厂家，所以说这可是“正牌货”的模拟游戏。仅仅这一款游戏之中，就包含了所有现役的“《JUGGLER》系列”机种。不过这种品牌式老虎机仅能在日本玩到，所以对国内玩家来说并没有太大意义。



画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

大家的按摩 疼痛和疲劳一扫光!

みんなの指圧 痛みも疲れもスッキリ!

推荐
5

Doremi
1

ETC

2010年3月18日

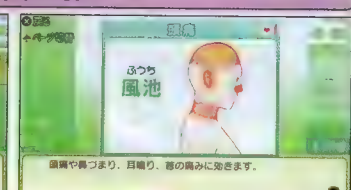
日版



本作是一款按摩指南软件，由日本按摩师协会监修。软件通过照片、图片、动画以文字解说的方式，帮助玩家了解身体各个穴位的位置和效能，以及各种常用的按摩技法。游戏主要分为“烦恼诊断”、“穴位汉字测试”、“活用术”和“穴位辞典”四个模式。在烦恼诊断中，软件通过提问的形式来帮助玩家诊断头疼、偏头痛、手脚发冷、腹泻、胃胀等常见症状，并提供有效的按摩解决方法；穴位汉字测试则是通过选择题来让玩家记住穴位的汉字写法；而活用术和穴位辞典则可以让玩家进一步了解各个穴位的作用，以达到在没有软件时也能用按摩解决一些小病小痛的目的。



画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

高达 突击幸存者

ガンダムアサルトサバイブ

推荐
8

NBGI
1

ACT

2010年3月18日

日版

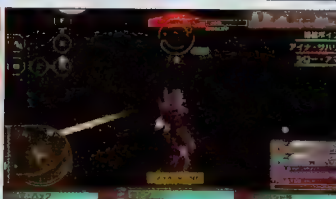


《高达 突击幸存者》是由“《高达 战争》系列”的制作小组推出的全新《高达》题材动作游戏系列，在游戏中玩家可以驾驶原作中的机体，和战友转战于各个著名战役中。相比之前的系列，这次除了收录有《机动战士高达》到《机动战士高达F91》的8部宇宙世纪的作品外，还加入了《机动战士高达SEED》和《机动战士高达00》这些新时代作品。新旧世纪作品的玩法也略有区别，在宇宙世纪的作品中，玩家化身为原创角色，与不同于原作角色的视点来体验任务，而在新作品中玩家则使用原作的角色进行游戏，从包括反派角色视点在内的各个角度回味原作的情节。游戏在系统方面也有革

新，采用了全新的三人小队战斗方式，玩家控制的自机和两架僚机并肩作战，单人游戏时可通过下达简单的指令来让僚机配合自机，而在联机模式中，三名玩家还可以各自控制一架机体，一起享受联合作战的乐趣。另外游戏收集要素的获得方法也和“《高达 战争》系列”有所不同，不再是通过完成任务的方法获得，包括机体、强化部件、角色、技能和称号在内的收集要素都要使用战斗后得到点数在商店中购买，而且机体的获得除了一般的购买方式外，还可以通过购买开发计划来研发出新机体，一些角色专用或是外传的机体都要通过开发的方式获得。



画面 音乐 系统 耐玩度



画面 音乐 系统 耐玩度

画面 音乐 系统 耐玩度

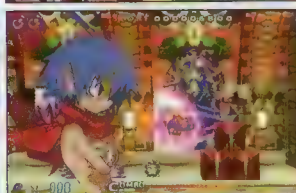
普利尼2 特攻游戏! 晓之内裤大作战

プリニー2 特攻游戏! 晓のパンツ大作战ッス!!

推荐度 **8** 日本一 **1人** ACT 2010年3月25日 日版
全年龄



以《魔界战记》里人气杂兵角色普利尼为主角的动作游戏第二作,故事以艾特娜的内裤被盗为起因,为了帮助主子找回内裤,1000只普利尼再次在凶险的魔界展开了大冒险。游戏的玩法承袭自前作,这次普利尼还增加了连击槽累积满时的必杀技,连击槽会在攻击敌人或取得甜点时增加,累积满后普利尼就会进入全身闪着红光的突破模式,此时即可施展蓄力下压、普利尼旋风、特攻游戏三种强力的攻击。游戏的收集要素依旧丰富,除了各种五花八门的珍品和称号外,当满足了一定条件还能使用隐藏角色以及开启以为主普利尼亚沙纪为主角的隐藏篇章。

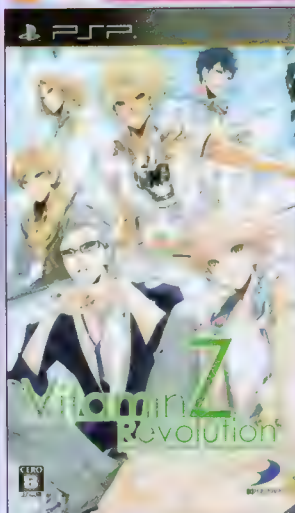


画面 ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐

维他命Z 革命

VitaminZ Revolution

推荐度 **7** D2 1人 AVG 2010年3月25日 日版
全年龄



本作移植自PS2版的人气女性向恋爱游戏,有别于普通同类游戏的是,本作有很多无厘头要素,整体风格轻松幽默。在游戏中,玩家扮演的是一位新人女教师北森真奈美,去担任学校中出名的问题班级Z班的班主任,其间会发生许多有趣的爱情故事。本作的移植版除了忠实再现原作之外,还加入了几位原本无法追求的角色,使内容更加充实。在《维他命X》中受到好评的占卜系统也被引入到了本作中,每次启动游戏时,角色们就会为你占卜当日运势。游戏还加入了新的主题歌与片头动画,而满足一定条件通关后,玩家还可以获得本作的PSP用壁纸,用来尽情装点手中的爱机。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐

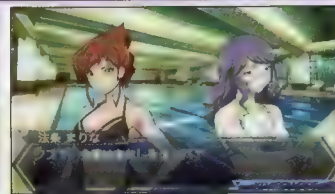
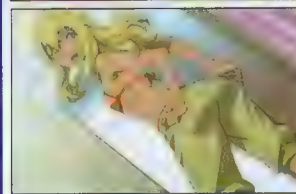
突发误差 夜行侦探 原点

バーストエラー イブ・ザ・ファースト

推荐度 **8** 角事 1人 AVG 2010年3月25日 日版
全年龄



本作是1995年登陆PC平台、并相继移植到SS、PS2的文字类AVG名作《夜行侦探 突发误差》的强化重制版,玩家要以法条真理名和天城小次郎两名主人公的视角分别进行冒险。故事的起因是艾尔迪亚国的美女阿克娅离奇死亡,法条真理名被派遣担当该国驻日大使独生女的保镖,一场围绕着艾尔迪亚王位继承权的阴谋争斗如漩涡一样将越来越多的人卷入。游戏的系统相比原作有所简化,玩家只需像阅读小说一样静心品味剧情即可。独有的交叉视点可让玩家在法条和天城两名角色间任意切换视点,在冒险过程中遭遇卡关时可切换主人公,从另一个视点解决问题。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐

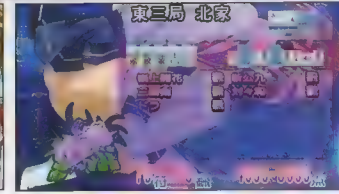
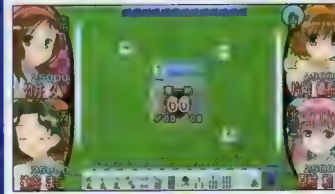
天才麻将少女Saki 携带版

咲-Saki- Portable

推荐度 **7** Act 1人 TAB 2010年3月25日 日版
全年龄



本作是根据去年热播的麻将动画《天才麻将少女Saki》改编的游戏,游戏中玩家可以选择动画里出现的四所学校里团体赛的全部参战角色进行麻将对局,其中有不少角色拥有和动画一样的超能力。在故事模式里玩家除了可以欣赏到动画版从开始到团体赛结束的所有剧情外,还可以看到总话数为6话的游戏原创情节;挑战模式中为玩家准备了丰富的挑战项目,完成挑战可以获得对应角色的服装以及精美的CG插图;在自由对战中玩家可以选择自己喜欢的角色进行麻将对局,各种模式都可以自己设定,就连必杀技的使用都可以屏蔽掉,总的来说本作是一款偏向于现实麻将的游戏。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ 系统 ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ 耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐

天降之物 脸红心跳的暑假

それのおとしもの -ドキドキサマーバージョン-

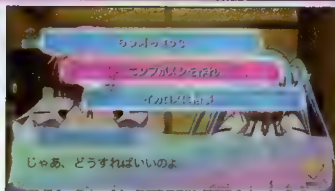
推荐度 **7** 角川书店 | AVG | 2010年3月25日 | 日版
1人 | 15岁以上
备注: 无



本作改编自同名动画《天降之物》，由于男主角智树的口误，导致娱乐用万能天使——伊卡洛斯失去了除智树是主人外的所有记忆，玩家要做的就是通过导入卡片来逐渐恢复伊卡洛斯的记忆。游戏的主题是卡片，在游戏中一切行动都要用到卡片，其中有可教会伊卡洛斯各种感情的“社群互动卡片”、可以对其变换服装打扮的“CosPlay卡片”、引发各种事件的“事件卡片”以及在小游戏里使用的“必杀技卡片”等，故事的剧情和分支、伊卡洛斯的性格等都会随着玩家使用的卡片而变化。各种卡片可以通过与其他角色进行对战小游戏来获得。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

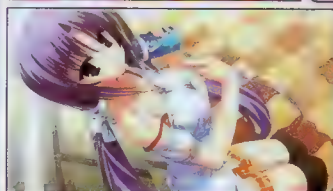
天神乱漫 无忧无虑

天神乱漫 Happy Go Lucky!

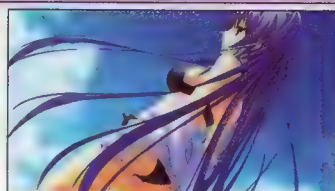
推荐度 **7** Russell | AVG | 2010年3月25日 | 日版
1人 | 15岁以上
备注: 无



本作是2009年在PC平台发售的同名作品的移植作，讲述了霉运缠身的男主角干岁春树某天打开神秘包裹后遇到了自称是神明的少女卯花之佐久夜姬，之后便和这位号称能帮助自己消除霉运但实际上却引来了更多麻烦的神明少女开始了欢乐不断的同居生活。PSP版除了保留原版超精美的设定图外，更是增加了两名全新的角色，并且收录了新剧情和新CG插图，就算是玩过原作的老玩家也能从中找到不一样的乐趣。除此之外游戏还搭载了便捷的截图功能，截出来的图还可以保存为JPEG格式的文件，方便玩家随时欣赏。游戏里萝莉角色不少，诚心推荐给萝莉控玩家们。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

五月恋爱物语

My Merry May with be

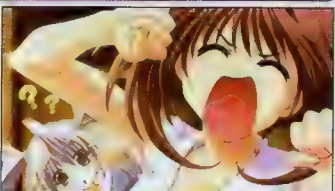
推荐度 **7** Chara Force | AVG | 2010年3月25日 | 日版
1人 | 15岁以上
备注: 无



本作是于2005年在PS2平台发售的同名作品的移植作，和PS2版一样，本作将《My Merry May》和《My Merry Maybe》这两部作品整合在一起，两部作品都讲述了男主角与“人工生命体”一起生活的故事，只不过不同的作品里男主角不一样，如果玩过了《My Merry May》后再玩《My Merry Maybe》的话会对这部作品有更深感触。此次PSP版与PS2版采用相同的游戏标题，而游戏中的剧本内容也完全相同，不过PSP版增加了16:9的画面支持、全CG鉴赏、背景音乐试听、可跳过剧情和可随时中断保存等贴心功能。限定版还附赠剧场CD和宣传小册子，值得收藏。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

死或生 天堂

DEAD OR ALIVE Paradise

推荐度 **6** Tecmo | SPG | 2010年3月30日 | 美版
1人 | 17岁以上
备注: 2010年4月1日(欧版) / 2010年4月2日(日版)



这是一款以“肉”为卖点的运动类游戏，是“《死或生沙滩排球》系列”的实质性续作。玩家要选择一名女性角色作为主角，在南国的岛屿上游玩各种运动小游戏（包括浮板、沙滩排球、夺旗、角力和夜晚的赌场），并通过赠送礼品、参加比赛等方式增加彼此的好感度。所有的女性角色均可用相机摄影留念，玩家甚至可以在专门的欣赏模式下反复观察女性们的举手投足。在游戏里的电台可更改BGM，玩家可将喜欢的歌曲以MP3格式拷贝到记忆棒中，在游戏中自由播放。不过本作的综合可玩度不高，是一款仅面向《DOA》粉丝和擦边球爱好者的休闲小游戏。



画面 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
音乐 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



系统 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
耐玩度 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

职业棒球魂2010

プロ野球スピリッツ2010

推荐度 8

Konami
1人
单人

SPG

2010年4月1日

日版

全年版



Konami旗下的真实棒球游戏“《职业棒球魂》系列”首度来到PSP平台。游戏再现了媲美PS2版的精美画面，在掌机上也较好地呈现出了比赛的实况感。游戏中的选手数据都是采用了最新版本，令玩家的投入感大增。游戏提供了丰富的模式，如在“锦标赛模式”中，玩家可以体验一整年比赛的“全赛季”，也可以只玩赛季中的几场比赛，玩家对游戏方式有着很高的选择权。游戏为玩家提供了非常体贴的教程，就算是初次接触该系列的玩家也能跟随着教练的指导，一步步掌握棒球规则并育成强力角色。利用PSP的无线通信功能，游戏可实现两位玩家之间进行对战。



画面 系统 音乐 耐玩度

画面 系统 音乐 耐玩度

黑白之色

Monochrome モノクローム

推荐度 7

Cyber Front
1人
单人

AVG

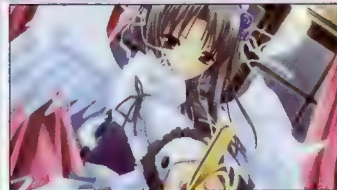
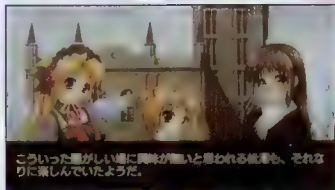
2010年4月8日

日版

12岁以上



2004年8月发售的恋爱AVG登陆PSP平台。没有以往记忆的主人公大辉，因为双亲在事故中亡故，被桐丘家收养，与义理的姐姐桐丘千岁一起生活在“桐丘学院废寮”中。12月中的某天，有一名长着羽翼的女孩来到了这里。自称为“游羽”的天使少女，为了通过测试成为正式的天使，从天界来到了人界，并与大辉开始了一个屋檐下、为期一个月的共同生活。游戏以“天使”为主题，随处洋溢着白与黑、昼与夜、善与恶的对比，充满中世纪哥特风格的故事就此展开。移植PSP后画面比例由4:3变更为16:9，事件镜头也经过了高画质化的处理，各个部分都调整为最适合于PSP的设置。



画面 系统 音乐 耐玩度

画面 系统 音乐 耐玩度

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

ユーディーのアトリエ〜グラムナートの錬金術士〜囚われの守り

推荐度 7

Gust
1人
单人

RPG

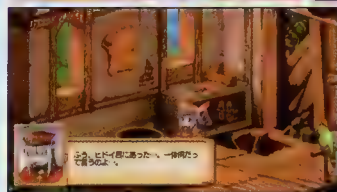
2010年4月8日

日版

全年版



Gust的RPG招牌作品“《工作室》系列”登陆PSP平台！虽然这只是“《工作室》系列”第四作PS2版的复刻版，但增加了全新的剧情和全新的角色，所有工作室粉丝都不应该错过。身为炼金术士的少女尤蒂因为一次调查失败而来到了200年后的世界，为了回到自己的时代，尤蒂以自己的炼金知识，借助这个时代同伴的力量，展开了一系列的冒险。相比PS2版，PSP版追加迷宫的数量是之前迷宫总数的两倍以上。游戏特有的“炼金”系统则是游戏的精华所在，收集各种各样的素材，在工房中将其炼成各种各样的道具，这些道具还能继承素材的特殊属性效果，根据素材的不同，炼成的道具也是千差万别。



画面 系统 音乐 耐玩度

画面 系统 音乐 耐玩度

苍黑之楔 绯色之欠片3 携带版

苍黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル

推荐度 7

Idea Factory
1人
单人

AVG

2010年4月15日

日版

12岁以上



由2008年8月发售的PS2版女性向恋爱AVG《苍黑之楔 绯色之欠片3》移植而来。将传说中引导世界迈向终末的“鬼斩丸”完全封印以来一年后的夏天，主人公春日珠纪与她的守护者们即将面临新的挑战。PSP版追加了让角色们像浏览相册一样对画像鉴赏中收集的CG图像进行评论的“回忆相册”模式。系列传统的Bad Ending解说也能进行再生鉴赏，还有迷你游戏“玉依姬回想游戏”与8名攻略角色的系统语音追加。CG画面也能选择“PSP画面大小”和“全部显示”（在画面两端追加滚动条）两种表示模式。剧本准备了多结局，特别是悲恋结局，在同类游戏中也有着很高的评价。



画面 系统 音乐 耐玩度

画面 系统 音乐 耐玩度

将棋世界冠军 激指携带版

将棋ワールドチャンピオン 激指ポータブル

推荐度 **6**

毎日Communication

TAB

2010年4月15日

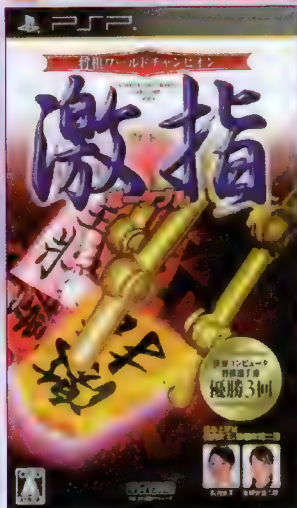
日版

1人

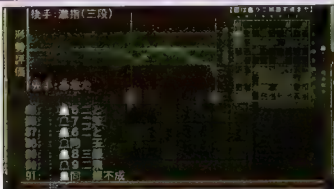
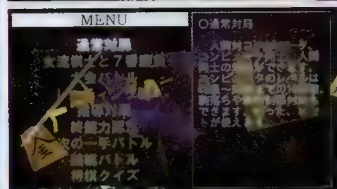
备注

全年龄

备注



由曾经三次夺取世界电脑将棋选手权冠军的“《激指》系列”最新作，除标准对弈外另新加大会对战、终盘力认定、下一手对战、残局对战和将棋问答等新机能，无论哪个模式都能让玩家体验到将棋的丰富乐趣。在通常对局模式下，玩家可选择12级~四段共10个阶段的对手，并且可以由CPU提示较好的走棋方式或悔棋。两位职业女棋手的AI和肖像也收录其中，玩家在与她们对战时可看到其根据战局形势而不断变化的表情。本作包含多个副模式，收录的146局棋谱可随时调出复盘，丰富多彩的将棋知识和残局题都可提高玩家将棋的认识程度。



画面 ☐ 系统 ☐ 音乐 ☐ 耐玩度 ☐

画面 ☐ 系统 ☐ 音乐 ☐ 耐玩度 ☐

帆布3 七色的奇迹

Canvas3 ~七色の奇迹~

推荐度 **7**

PEACE

AVG

2010年4月22日

日版

1人

备注

15岁以上

备注



高人气恋爱AVG“《帆布》系列”登陆PSP。游戏讲述了“缭乱学院”美术部部长——主人公山吹学，以将作品展出美术展览会为目的，与美术部的部员们一起努力奋斗的故事。游戏的时间为圣诞前后约两周左右。本作以“《帆布》系列”独特的温馨世界观为基础，细致描写了学院的学生与城镇住民之间的交流，同时通过描写努力不懈的主人公逐渐成为女主角们心中支柱的过程，向玩家传达了人与人之间羁绊的重要性。PSP版比起之前的PS2版，追加了跳级来到缭乱学院的新角色“束原柊”，声优则是起用了下田麻美。通过本作，玩家能够体会到寒冬中的一股暖意。



画面 ☐ 系统 ☐ 音乐 ☐ 耐玩度 ☐

画面 ☐ 系统 ☐ 音乐 ☐ 耐玩度 ☐

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭

推荐度 **8**

Atius

RPG

2010年4月22日

日版

1人

备注

12岁以上

备注



这是一款学园题材的少年热血系冒险RPG，是《九龙妖魔学园纪》实际意义上的续作。主人公以东京为舞台，为了回收咒言花札与各种各样的人相遇。咒言花札是一种能够寄宿于生物，并将其变为怪物“隐人”的卡片。由于隐人会对周围的人类造成危害，日本国立国会图书馆收集部特务课将拥有秘法眼特别能力的人们集中到一起，成立了“封札师”组织，并把主人公派遣到目击到隐人的鸦乃杜学园。在这充满想象力的传奇故事风格世界中，年轻人们展开了一场奇幻的冒险。游戏的流程分为11个章节，每章均由学院内的文字对话部分和3D迷宫内的探索战斗部分组成。在文字对话部分中，玩家可前往学园

的各个地点探索，与他人对话，并准备进入迷宫所需要的道具。剧情中的对话有时需要玩家在“喜、怒、悲、困、友、爱、嫌、燃”八种反应中作出选择，根据选项的不同，对方会呈现好感度的升降，继而影响最后的结局分支。迷宫探索以主观视点进行，玩家可在迷宫中使用多种指令，如翻越障碍物的跳跃、发现隐藏门的秘法等，在遭遇隐人时会进入战模式的回合制战斗。除了能用近战、远程两种普通攻击外，还可以指挥同伴使用必杀技，在场地配置花札能带来多种附加效果，花札与特定道具组合后还可获得更为强力的装备。本作不光系统丰富耐玩，声优阵容也非常豪华。多结局设定使得游戏耐玩度颇高，向喜欢Atius旗下主观视点迷宫RPG的玩家推荐。



画面 ☐ 系统 ☐ 音乐 ☐ 耐玩度 ☐

画面 ☐ 系统 ☐ 音乐 ☐ 耐玩度 ☐



跨越真实 携带版

リアルロデ PORTABLE

| | | | | | |
|-------|---|------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 6 | 角川书店 | SLG | 2010年4月22日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注: 无 | | | | | |



人气女性向SLG的PSP移植版。游戏的主人公妮娜看上去是个普通的女高中生，可实际上却是个游戏宅女，非常喜欢某款RPG以及里面的角色。某天当她醒来时，发现自己已身处于游戏世界之中，之后她便和之前自己所憧憬的角色们，在RPG世界中展开了冒险之旅。游戏大体可分为三个部分，AVG部分用来触发剧情，SLG部分用来育成角色，而在MAP部分中，玩家则需要类似于棋盘游戏的地图上前进，途中遭遇敌人就会进入战斗。如果碰到休息日，玩家还可以和男性角色在街上展开约会。PSP版画面进行了16:9化，人物的3D建模也进行了重新制作。



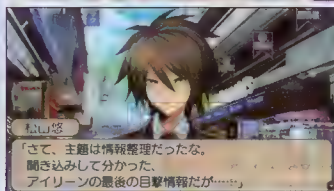
原宿侦探学院 铁木

原宿探偵学園 スチールウッド

| | | | | | |
|-------|---|------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | 角川书店 | AVG | 2010年4月22日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 12岁以上 |
| 备注: 无 | | | | | |



以推理为主题的一款原创女性向AVG。故事的舞台在因为某位侦探的功绩而扬名于世的“侦探之街”原宿。憧憬着那位传说中的侦探，女主角堀北由希进入了“原宿侦探学院”就读，与各个性格各异并充满魅力的男性角色们一起解决被称为“学院行事”的各种事件。从入学开始到毕业的1年间，有时推理，有时约会，尽情享受侦探学院中美妙的生活。攻略对象一共有5人，分别由铃村健一、铃木千寻、梶裕贵、鸟海浩辅与前野智昭担任CV，从甜蜜的恋爱剧情到令人兴奋的推理剧情，都由以上几位实力派CV进行充满感情的魄力演出。本作画风也充满少女风格，推荐给所有女性向AVG爱好者。



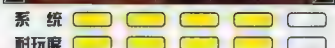
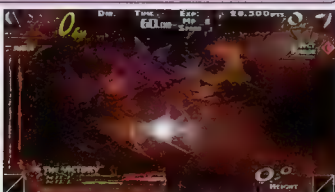
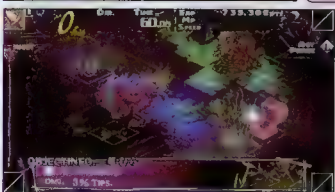
噩梦骑士

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

| | | | | | |
|-------|---|-------|-----|------------|-----|
| 推荐度 | 8 | Atlus | SLG | 2010年4月22日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 全年龄 |
| 备注: 无 | | | | | |



继《尤歌朵拉同盟》之后，Sting的又一名作《噩梦骑士》也在PSP上重新与玩家见面。游戏中玩家要扮演的是一个灵魂，通过附着在被诅咒的骑士们的身上与怪物战斗。本作最大的特色就是它那极其复杂的系统，好在游戏专门设置了教程来教玩家如何进行游戏，数十个细顶的游戏教程想要全部掌握并不容易。不过只要熬过了这一关，之后的游戏就可以用爽快这两个字来形容，不管是模式的切换、武器的使用或者躲避弹幕都能得心应手。游戏的关键词是收集，如何收集每关中的所有道具和同伴是很值得动脑筋的事。这款集STG和SLG要素为一体的作品算是同类作品中的异类。



向日葵 空中卵石 携带版

ひまわり-Pebble in the Sky- Portable

| | | | | | |
|-------|---|------|-----|------------|-------|
| 推荐度 | 7 | 角川书店 | AVG | 2010年4月22日 | 日版 |
| 1人 | | | | | 15岁以上 |
| 备注: 无 | | | | | |



本作是由同人团体“blank note”于2007年在PC平台上推出的一款名为《向日葵》的游戏的移植版，游戏以2050年的近未来为舞台，玩家以两年前太空旅行机坠落事件而失去记忆的惟一幸存者日向阳一的视点，品味在与同样因坠落失去记忆的神秘少女亚莉耶相遇后的点点滴滴。PSP版在PC版的基础上追加了全新的CG插图，背景插图也进行了全面加强，并且PSP版中还收录了由原作者执笔的外传小说《树荫下的阳光》和《阳炎》两个故事，三位女主角分别请来了野中蓝、田村由加利和川澄绫子为献声，喜爱原作的朋友一定可以从本作中找到很多的感动。



伊苏 菲尔盖纳之誓约

イース フェルガナの誓い

推荐度 9

Falcom
1
全年龄

A・RPG

2010年4月22日

日版

12岁以上



“《伊苏》系列”是Falcom公司在PC平台的当家作品之一，本作就是PC平台同名游戏的复刻版。游戏算是《伊苏III》的重制版，不过重制后2D+3D的画面让游戏顿时有了层次感，加入了跳跃要素后游戏的解谜部分变得更加丰富，同时对操作的要求再度提升了一个档次。游戏的战斗十分爽快，亮点和难点依旧是BOSS战，玩家必须熟悉BOSS的各种行动模式并找出对应的方法后才能顺利干掉它们。除了爽快的解谜和战斗外，这次的PSP版还增加了不少全新要素。首先，游戏里多达30名角色都请来了专业的声优对他们进行演绎，关键剧情部分都会有有声的形式展现，增加了游戏的代入感；

其次，在原来爆发模式的基础上增加了W爆发，进入W爆发状态的主角不但拥有更强的攻击力和更快的攻击速度，还会根据连击数为自己回复HP，这样一来在对付BOSS时难度又会降低不少，算是变相降低了游戏的门槛。为了让更多的玩家可以体验高难度下的战斗，本作通关后还可以将角色的状态和道具继承到下周目的游戏当中，有了强力的道具，对付高难度下的BOSS会轻松不少，这种做法算是照顾到了大部分不擅长动作游戏的玩家。随着游戏流程的推进，冒险日记和博物馆里的内容也会不断更新，其中博物馆里有不少漂亮的游戏插图，通关后玩家可以在这里细细品味一番。



画面

音乐

系统

耐玩度

皇家新娘 棱镜故事

マリッジロワイヤル ～プリズムストーリー～

推荐度 7

ASCII Media Works
1
全年龄

AVG

2010年4月28日

日版

12岁以上



本作由著名美少女游戏厂商Navel与美少女动漫游戏杂志《电击G's magazine》协力制作，玩家要扮演的是一名大财阀的继承人，为了选出适合自己的妻子而在自己财阀所拥有的岛上举办一场“皇家新娘”选拔赛。玩家可以从候选的12名女生中选出一位新娘候选人，与其交流感情，最终有情人终成眷属。不过游戏最有意思的地方并不是达成可以结婚的白色路线，在游戏中达成某种特殊条件后就可以进入被称为彩色路线的支线剧情，不同色彩的路线触发的剧情大不相同，既有性感的“粉色路线”，也有恐怖的“黑色路线”，游戏丰富的结局等待玩家去开启。



画面

系统

音乐

耐玩度

绝对迷宫格林童话 七把钥匙和乐园的少女

绝对迷宫 グリム 七つの鍵と乐园の乙女

推荐度 7

花梨Entertainment
1
全年龄

AVG

2010年4月28日

日版

全年龄



本作是由花梨Entertainment推出的一款世界观比较独特的女性向恋爱文字游戏，在游戏中玩家要扮演一名十分喜爱童话故事少女，与只在童话故事里出现的角色发生各种事件。游戏中出现的人物主要以格林童话里的角色为主，青蛙王子、哈伦吹风笛的男人、长发公主、白雪公主、小红帽等知名角色都会在游戏中登场，其中甚至还有反串角色。和普通的恋爱文字游戏一样，游戏通过选择不同的选项来推进故事的发展，不过在选择时加入了时间限制，这让游戏的紧张感和代入感更加强烈。游戏的画面清新，插图也十分漂亮，有超过100张CG图片供玩家收集。



画面

系统

音乐

耐玩度

秘技大放送

一骑当千 十字冲击

日版

游戏原名

一骑当千 クロスインパクト

○更换援军角色

游戏中默认的援军角色是夏侯惇。其实在任意模式的出击画面前，按住L键开始战斗，援军角色会变为吴荣；按住R键开始战斗，援军角色会变为王允；按住L+R键开始战斗，援军角色会变为孙权。

○开启隐藏角色

游戏的街机模式中一开始会有一些黑影角色不能使用，这些角色的开启方法见下表：

| 开启角色 | 获得条件 |
|------|--------------------|
| 暴走孙策 | 故事模式“并”难度以上南阳篇通关 |
| 暴走刘备 | 故事模式“并”难度以上成都篇通关 |
| 曹操 | 故事模式“并”难度以上许昌篇通关 |
| 阿斗 | 故事模式三篇全通关 |
| 司马懿 | 街机模式“并”难度以上选用阿斗通关 |
| 于吉 | 街机模式“并”难度以上选用司马懿通关 |
| 吕布 | 街机模式“并”难度以上选用曹操通关 |
| 左慈 | 街机模式第八关后的乱入战中击败左慈 |

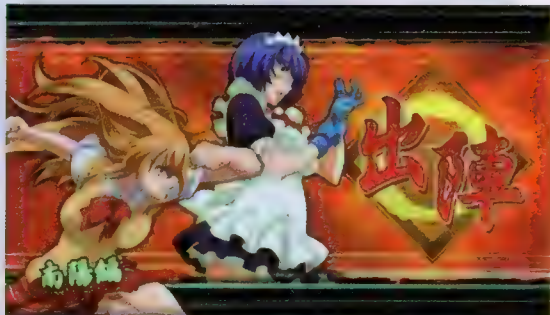
○角色特殊服装与颜色

特殊服装：在街机模式下以“爆”难度通关，就能得到选用角色的特殊服装。曹操无特殊服装。

服装颜色3、4、5：分别对应街机模式下“易”、“并”、“爆”三种难度通关。

○挑战模式制霸

挑战模式全制霸后，复归次数将增



加到最大九次（需要在选项里设置），并得到一张画廊CG。

○斗技盘的?????

要求得到其余全部隐藏要素后，该项才会解锁。内容都是特别逆天的状态斗技，要求斗技点99999。大家努力收集隐藏要素吧。

寂静岭 破碎的记忆

美版

游戏原名

Silent Hill: Shattered Memories

结局达成条件

○UFO结局

完成一周目游戏后，重新开始游戏。在拿出手机后拨打555-3825，将会收到短信，之后可以在游戏的场景中收集UFO，地点罗列如右：

○结局（过场部分）

走出幻想：在游戏中表现得比较友好并热爱家庭，在回答医生问题时，尽量作出倾向于家庭、友好的选择。

无情的现实：表现得很不友好，在回答问题时倾向于暴力、自私的选择。

继续沉溺：对医生的治疗漠不关心，在谈话时不看医生，回答问题时敷衍了事，在分类问题里把所有照片都归为同一类。

○结局（录影带部分）

Love Lost：心理测试1时，第3项选True，第2、5、7选False。心理测试3时，当问到“Virgin”这个词后选肯定，问到“Slut”时选否定。游戏里少关注“酒”、“性”等信息。

Drunk Dad：心理测试1时，第2项选True，第6项选False。心理测试3时，当问到“Drunk”这个词后选肯定。游戏里多用主视点看“酒”相关的场景。

Scars and Screams：心理测试1时，第5项选True，第7项选False。心理测试3时，当问到“Slut”这个词后选肯定，

| | |
|----|----------------|
| 1 | 游乐场角落里的路灯下 |
| 2 | 树林通向船屋的屋顶洞 |
| 3 | 猎人小屋外的桶上 |
| 4 | 学校橄榄球场的门柱之间 |
| 5 | 俱乐部二楼通向汉堡店的天台处 |
| 6 | 学校庭院中的雕像处 |
| 7 | 体育馆门口西边的树上 |
| 8 | 商场的入口处 |
| 9 | 商场的宠物店内 |
| 10 | 典当铺内 |
| 11 | 下水道中出口旁边 |
| 12 | 走出公园后的码头处 |
| 13 | 灯塔湾北方 |

问到“Virgin”时选否定。游戏里多关注女性相关的场景与人物。

Weak and Weak：心理测试1时，第1、3选False，游戏中完全不关注“酒”、“性”等信息。

○电话号码

在游戏中，玩家可以在各场景中看到一些电话号码，其中大部分的电话是可以用手机打通的，可以听到一些增加游戏氛围的对话。



| 号码 | 号主 |
|----------|------------------------------|
| 311 | 非紧急求助 |
| 411 | 电话查询 |
| 911 | 紧急救助电话 |
| 220-8330 | Konami客服 |
| 555-9400 | 薰衣草疗养院 (Alchemilla) |
| 555-3663 | 影院热线 (Cine-Fone) |
| 555-0207 | 托卢卡商场安全部 (Toluca Security) |
| 555-3800 | 博德金健康保险 (Bodkin) |
| 555-3411 | 大桥控制员吉米 (Jimmy Capra) |
| 555-3900 | 布洛迪房屋保险 (Brodie) |
| 555-9300 | 布鲁克海文医院 (Brookhaven) |
| 555-5477 | 猫房俱乐部 (Club) |
| 555-5253 | 环境保护警局 (Conservation Police) |
| 555-2925 | 西比尔 (Cybil) |
| 555-8432 | 达莉娅 (Dahlia) |
| 555-4663 | 自家 (Home) |
| 555-7243 | 交通事故报告 (Good Driving) |
| 555-7872 | 托卢卡商场人事部 (Job Ad) |
| 555-8255 | 倾诉热线 (TALK Line) |
| 555-3253 | 湖畔公园 (Lakeside) |
| 555-2502 | 观湖旅店 (Lakeview) |
| 555-3323 | 丽莎 (Lisa) |
| 555-5678 | 公园走失儿童热线 (Lost Children) |

| 号码 | 号主 |
|----------|----------------------------|
| 555-3587 | 米歇尔 (Michelle) |
| 555-5122 | 米维奇中学 (Midwich High) |
| 555-5464 | 戈顿 (Mr. Gordon) |
| 555-4139 | 公寓管理 (Building Super) |
| 555-6358 | 警察局 (Police Station) |
| 555-4340 | 湖畔汽车旅馆 (Riverside) |
| 555-7857 | 学校杂志社 (School Mag) |
| 555-3474 | 国家资源局 (SDNR) |
| 555-8733 | 国家林业局 (State Forestry) |
| 555-7669 | 天气电话 (Weather) |
| 555-7588 | 塔米 (Tammy) |
| 555-1212 | 电话报时 (Time) |
| 555-6255 | 托卢卡商场 (Toluca Mall) |
| 555-8665 | 托卢卡商场的托齐 (Join Tookie) |
| 555-0719 | 拖车中心 (Towing) |
| 555-7325 | 玩具回收 (Toy Recall) |
| 555-3825 | 联合水果蛋糕店 (United Fruitcake) |
| 555-6649 | 女服务员招聘 (Waitress Ad) |
| 555-2628 | 托卢卡水上旅游 (Water Tours) |
| 555-6328 | 仙境汉堡店 (Wonderland) |
| 555-6128 | 林地地产 (Woodland) |
| 555-881 | 薰衣草电台点歌 (Alchemilla Radio) |
| 555-8465 | 美术教室解锁 (Shadows) |
| 555-2327 | 天文教室解锁 (Big Bear) |

.hack//Link

日版

游戏原名

.hack//Link

○称号隐藏要素

随着故事的进行以及支线任务的完成，在飞行船的舰桥处可以查看获得的称号关键字。这些关键字在“リンクカード”选项中可以组成为一组名片称号。以下是全部带有隐藏要素的名片称号组合。

名片称号效果一览

| 称号 | 效果 |
|-----------------|--------------------------------------|
| 天翔ける 正统派の 剣士 | ハセチ可以使用圣恩传说的阿斯贝尔造型 |
| 猛き 栄光の 鬼教官 | オーヴァン可以使用圣恩传说的马里库造型 |
| 史上最強！ 伝説の 咒纹使い | 【UPC解放1】获得女王的シンボル 加入同伴 ヘルバ |
| 阳気な 天然素材の 錬斗士 | 【UPC解放2】获得月光的シンボル 加入同伴 樺 |
| 头脑明晰！ 黄昏の 銃战士 | 【UPC解放3】获得再誕のシンボル 加入同伴 オーヴァン |
| 隠されし 新进气鋭の 双剣士 | 2024年 [unknown] 支线剧情第02话解放 |
| 牙を剥く 灭亡の 旅人 | 2024年 [unknown] 支线剧情第03话解放 |
| 降ってきた 天空の 幼馴染 | 【病毒组合套1】病毒核A・B・C×25 |
| 电击参战！ 世界の オレ様 | 【病毒组合套2】病毒核G・H・I×25 |
| しじつた 俊足の 廣男子 | 【病毒组合套3】病毒核N・O・P×25 |
| 优雅なる 究極の オンリー1 | 【病毒组合套4】病毒核X・Y・Z×25 |
| 輝ける 超时空の 歌姫 | 【病毒组合套5】病毒核Q×50 |
| この俺が 死の 恐怖 | 【HP增强套】活力的经典×25 |
| ダンディな とんこつ の 仙人 | 【SP增强套】气力的经典×25 |
| 我こそは！ 悠久の 体现者 | 【经验值增加套】无获得道具 |
| 空前絶后！ 真の 荒くれ野郎 | 【攻击增加套】锻炼ノ书・力×10・知×10 |
| 意地悪な 年齢不详の 咒纹使い | 【防御增加套】锻炼ノ书・耐×10・念×10 |
| 腹黒い 欲まれの 不屈者 | 【急救套A】快愈の水・帝の気魂・不思議な焙じ茶×10 |
| 愛すべき みんなの 看板娘 | 【急救套B】平愈の水・匠の気魂・奇妙な咖啡×10 |
| ありふれた 素性の 旅人 | 【急救套C】愈しの水・気魂・変な紅茶×10 |
| ケミカルな 古参の 窗族 | 【妨碍套】死のタロット・月のタロット・愚者のタロット×10 |
| 軽妙な 金色の 道化 | 【携带魔法套A】岩戏月の召唤符・破魔矢の召唤符・地獄虫の召唤符×25 |
| 斜に構えた 无頼の 破壊魔 | 【携带魔法套B】火炎太鼓の召唤符・絆乐演奏の召唤符・新凤姫の召唤符×25 |
| 稀に見る 小麦色の 飢えた狼 | 【兽の证套】万兽の证×25・神兽の证×15・四圣兽の证×10 |

东京鬼拔师 鸦乃杜学院奇谭

日版

游戏原名

东京鬼拔师 鸦乃杜学院奇谭

○能力与成绩的分配方式推荐

●能力推荐按照“脚力>判断力>瞬发力=精神力>体力”的公式来分配。

脚力够高的话，在战斗中容易拉开距离，攻击回数也会上升。

判断力与瞬发力主要看玩家的喜好。远程射击狙击弱点对BOSS战很利，但是近身攻击能够快速歼灭杂兵。

精神力虽然也是越高越好，但说实在的有“茆の盾”就足够了。

最后关于体力，只要不被攻击到就不会有影响所以反而不重要。

●成绩推荐按照“体育>数学>国语>保健=生物>其他”的公式来提升。

体育成绩对于抑制AP的消耗很有帮助。

数学成绩不用说，当然是提高远程射击的攻击力。

国语成绩提高同伴的技能，当然也是高的好。

保健与生物成绩虽然也有一定的用处，但只要脚力高避开敌人的攻击就没问题了。

其他成绩与战斗无关，用同伴的成绩来补足就好了。

不过要注意下有些科目不拿到一定的成绩是无法入手特定道具的。例如日本酒（现代社会：4）。

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者

日版

游戏原名

ユディーのアトリエ〜グラムナートの錬金術士〜囚われの守人

○购入以外途径入手的配方与器具

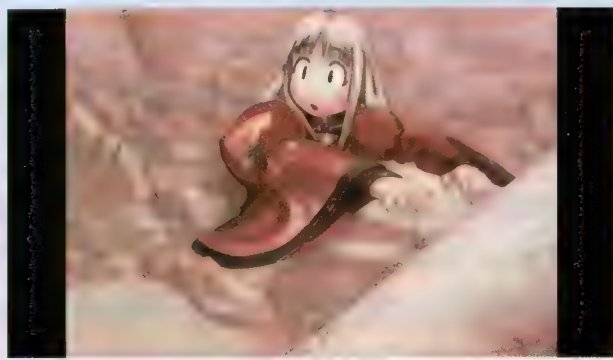
本作大部分的炼金配方和器具都能在杂货店里买到，但是也有一些是必须触发事件或是在迷宫中收集的，具体入手方法见下表：

| 配方 | 入手方法 |
|----------|---|
| 魔法店の品書き | 法克特亚神殿B1F拾取 |
| 金羊毛 | 炼金术LV30以上，在梅迪尔布鲁格从海尔米娜手上获得 |
| ラアウェの书 | 法克特亚神殿B4F拾取（击败BOSS后得到） |
| エルスクラリーオ | 法克特亚神殿B6F拾取 |
| 砕けた石版 | 将“割れた石版”交给图书馆的珀斯特3个左右。一段时间后再去与珀斯特交谈就能得到 |
| ヘルミナーの日記 | 炼金术LV25以上，海尔米娜在队伍中时进入工房可以获得。但是要求工房有一次搬迁记录 |
| 器具 | 入手方法 |
| 远心分离机 | 多次与冰室的奥巴尔对话后获得 |
| アタノール | 法克特亚神殿B1F拾取，必须有飞行扫把 |

○效果会变化的道具

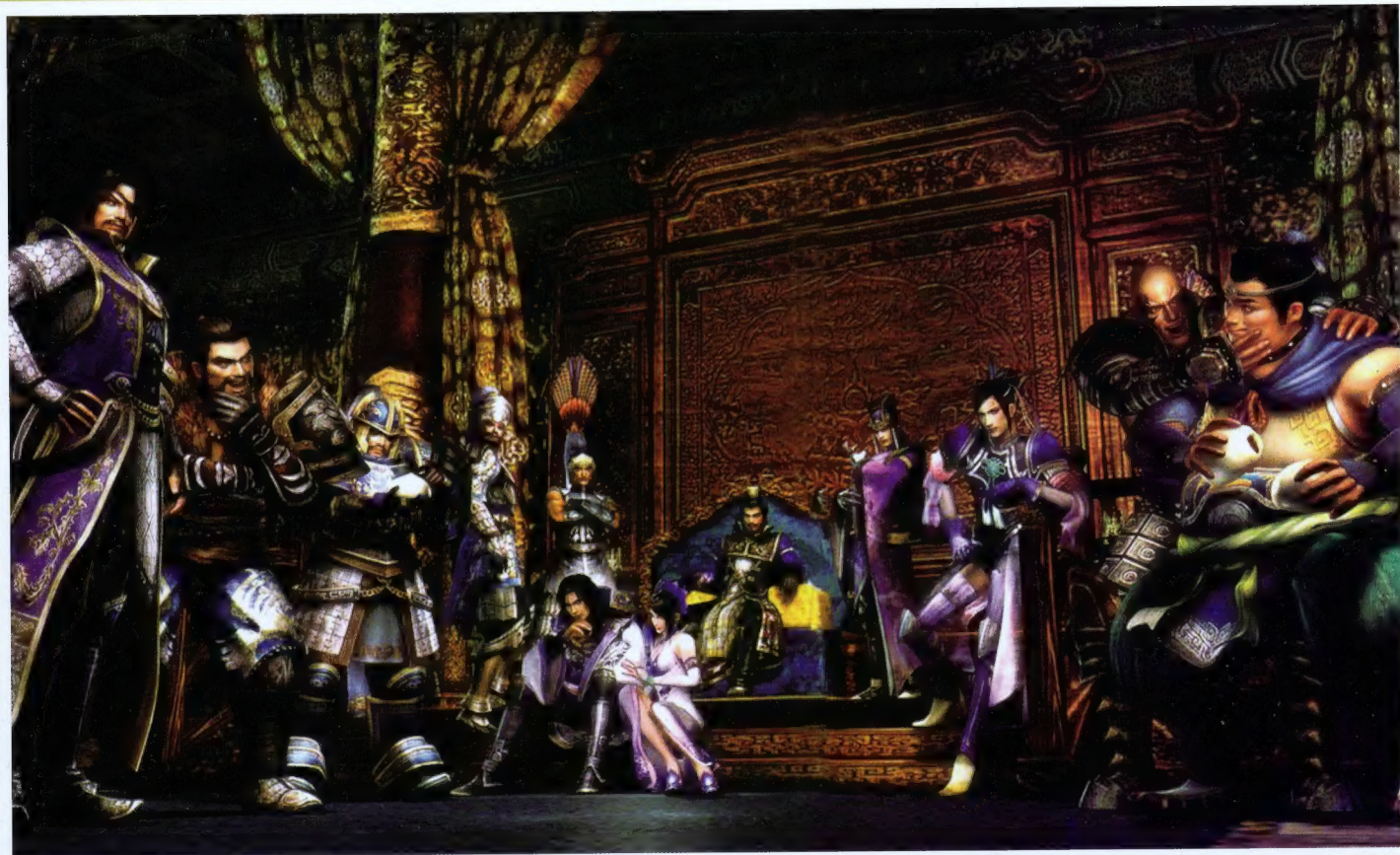
本作能调合的道具总数虽然不如以前多，但是一部分道具根据素材选择的区别会发挥完全不同的效果。下表中列出的都是非常实用的这一类型道具。

| 道具名称 | 效果 | 制作方法 |
|----------|-----------|---|
| 空飛ぶほうき | 飞越地形 | 用品质不好的“グラビ石”进行调合。没有这个就不能通关。 |
| | 从采集地瞬间脱出 | 用品质好的“グラビ石”进行调合。脱出迷宫时非常有用，容易损坏的素材也能得到保存。 |
| | 城镇间无耗时移动 | 用高品质且高珍稀度的“グラビ石”进行调合。城镇间的移动不消耗时间。但是注意并非不遇敌。 |
| アロマトル | 敌出现率低下 | 植物素材使用“オオオニブトウ”，可以减少迷宫里敌人的出现率。 |
| ブリッツスタッフ | 冰属性伤害 | 宝石使用黑水晶。对法克特亚神殿B6F的古代龙好用。 |
| エリキシル剂 | HPMPLP全回复 | 药材料使用“ガマのあぶら”。与强敌战斗必备的道具。 |
| | 异常状态全回复 | 药材料使用“にんじん”。 |
| 解毒药 | 毒麻痹醉酒回复 | 使用高品质的“はぐるま草”就能回复复数的异常状态。 |
| 秘药ウロボロス | 猛毒石化诅咒回复 | 神秘素材使用“世界灵魂”。回复解毒药不起作用的异常状态。 |
| ゾーン软膏 | 毒麻痹醉酒预防 | 用已经赋予毒预防的“ゾーン软膏”再次调合。战斗开始后使用就不会中异常状态。 |
| | 睡眠混乱魅惑预防 | 油材料使用“ほねつき肉”。战斗开始后使用就不会中异常状态。 |
| N/A | 全属性伤害 | 素材中使用强力的爆弹。注意一开始是不分敌我的全体攻击。 |
| 神丹 | HP永久增加 | 根据“ひとくちだんご”的品质造成效果变化。 |
| | LP永久增加 | 提升基础能力值。 |
| | MP永久增加 | |
| メテオール | 笑脸会掉下来 | 布料使用“レンクラフト”。敌全体MP伤害。 |
| 奇迹の杯 | 会发生什么呢？ | 对敌全体各种属性伤害兼异常状态赋予。还能强化我方。可以进行魔力填充，非常有用。 |
| 见えない鎖 | HPMPLP减半 | インゴット素材使用“フィリオダイン”。对BOSS也有效。 |
| アルスイオーヴ | 确率反射魔法 | 宝石使用良质的“ペンデローグ”。对古代龙用道具。 |
| 古代の假面 | 将MP转换为攻击力 | 魔法素材使用良质的“七连圆环”。从效果赋予“究极の”则成为最强首饰。 |



PSP游戏综合发售表

| 2010年5月 | | | | | | |
|---------|-----------------------|--|----|-------------------|-------|---------|
| 发售日 | 中文译名 | 原名 | 版本 | 厂商 | 类型 | 售价 |
| 27日 | 烈焰同盟 | ブレイズ・ユニオン | 日版 | Atlus | RPG | 6279日元 |
| 27日 | GA艺术科美术设计班 闹剧梦乐园 | GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND | 日版 | Russell | AVG | 6279日元 |
| 27日 | 大战争 完美版 | 大戦争 パーフェクト | 日版 | System Soft Alpha | SLG | 6090日元 |
| 27日 | 空之音 少女五重奏 | ソ・ラ・ノ・ヲ・ト 乙女ノ五重奏 | 日版 | Compile Heart | AVG | 5040日元 |
| 27日 | 薄樱鬼 游戏录 | 薄桜鬼 游戏录 | 日版 | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 27日 | 奋力一发 充电娘CC | ファイトー发! 充電ちゃん! CC | 日版 | Russell | AVG | 6279日元 |
| 27日 | 秘密游戏 携带版 | シークレットゲーム PORTABLE | 日版 | Yeti | AVG | 6090日元 |
| 2010年6月 | | | | | | |
| 3日 | CLANNAD 被光守护的坂道 上卷 | クラナド 光见守る坂道で 上巻 | 日版 | Prototype | AVG | 3780日元 |
| 3日 | 妖精的尾巴 携带公会 | FAIRY TAIL PORTABLE GUILD | 日版 | Konami | ACT | 5250日元 |
| 15日 | 玩具总动员3 | Toy Story 3 | 美版 | Disney | ACT | 29.99美元 |
| 24日 | 格斗之王 携带版 '94-'98 大蛇之章 | ザ・キング・オブ・ファイターズ '94-'98 チャプター・オブ・オロチ | 日版 | SNK Playmore | FTG | 5040日元 |
| 24日 | 歌唱王子 | うたの☆プリンスさまっ | 日版 | Broccoli | AVG | 5040日元 |
| 24日 | 我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密 | ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密 | 日版 | SCEJ | AVG | 4980日元 |
| 24日 | 混沌思绪 诺亚 | カオスヘッド ノア | 日版 | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 24日 | CLANNAD 被光守护的坂道 下卷 | クラナド 光见守る坂道で 下巻 | 日版 | Prototype | AVG | 3780日元 |
| 25日 | 乐高哈利波特 1-4年 | LEGO Harry Potter: Years 1-4 | 欧版 | Warner Bros. | A・AVG | 29.99欧元 |
| 27日 | 水仙 如果有明天 携带版 | ナルキッソス 明日があるなら Portable | 日版 | 角川书店 | AVG | 5040日元 |
| 2010年7月 | | | | | | |
| 15日 | 火影忍者 疾风传 羁绊驱动 | NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ | 日版 | NBGI | ACT | 5229日元 |
| 15日 | 与凯蒂猫在一起! 打方块123 | ハローキティといっしょ! ブロッククラッシュ123! | 日版 | Dorasu | PUZ | 4410日元 |
| 15日 | 最后的战士 | ラストランカー | 日版 | Capcom | RPG | 5990日元 |
| 15日 | 武装神姬 战斗大师 | 武装神姬 バトルマスター | 日版 | Konami | ACT | 5800日元 |
| 15日 | 桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷 | 桃太郎电鉄タッグマッチ 友情・努力・勝利の巻 | 日版 | Hudson | TAB | 5460日元 |
| 22日 | 皇牌空战X2 联合突击 | エースコンバットX2 ジョイントアサルト | 日版 | NBGI | STG | 5229日元 |
| 22日 | 二世之契 | 二世の契り | 日版 | Idea Factory | AVG | 6090日元 |
| 22日 | Fate/新章 | フエイト/エクストラ | 日版 | MMV | RPG | 6279日元 |
| 29日 | 伊苏VS空之轨迹 抉择·传说 | イースVS空の軌迹 オルタナティブ・サーガ | 日版 | Falcom | FTG | 6090日元 |
| 29日 | 初音未来 女歌手计划 2nd | 初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd | 日版 | SEGA | MUG | 6090日元 |
| 未定 | S.Y.K 新说西游记 携带版 | S.Y.K 新说西游记 ポータブル | 日版 | Idea Factory | AVG | 5040日元 |
| 2010年8月 | | | | | | |
| 5日 | 尸体派对 血色笼罩 恐惧再临 | コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー | 日版 | 5pb. | AVG | 6090日元 |
| 10日 | 麦登橄榄球11 | Madden NFL 11 | 美版 | EA Sports | SPG | 29.99美元 |
| 12日 | 美少女雀士IV 携带版 | アイドル雀士スーチーパイIV ぼ〜たぶる | 日版 | Cyber Front | TAB | 5040日元 |
| 未定 | 怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 | モンハン日記 ぽかぽかアイルー村 | 日版 | Capcom | ETC | 售价未定 |
| 2010年9月 | | | | | | |
| 1日 | 指环王 阿拉贡历险记 | The Lord of the Rings: Aragorn's Quest | 美版 | Warner Bros. | A・AVG | 29.99美元 |
| 16日 | 诡计X逻辑 第二季 | TRICK×LOGIC シーズン2 | 日版 | SCEJ | AVG | 2980日元 |
| 22日 | 黑豹 如龙新章 | クロヒョウ 龍が如く新章 | 日版 | SEGA | ACT | 6279日元 |
| 未定 | 薄樱鬼 随想录 携带版 | 薄桜鬼 随想录 ポータブル | 日版 | Idea Factory | AVG | 售价未定 |
| 2010年 | | | | | | |
| 夏季 | 无头骑士异闻录 三足鼎立 | デュラララ!! 3way standoff | 日版 | Ascii Media Works | AVG | 售价未定 |
| 夏季 | 娇蛮之吻 2学期 携带版 | つよきす 2学期 Portable | 日版 | Netrevo | AVG | 售价未定 |
| 夏季 | 真・恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 魏篇 | 真・恋姫夢想 乙女繚乱☆三国志演義 魏編 | 日版 | Yeti | AVG | 6825日元 |
| 夏季 | 真・恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 蜀篇 | 真・恋姫夢想 乙女繚乱☆三国志演義 蜀編 | 日版 | Yeti | AVG | 6825日元 |
| 夏季 | 真・恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 吴篇 | 真・恋姫夢想 乙女繚乱☆三国志演義 吳編 | 日版 | Yeti | AVG | 6825日元 |
| 夏季 | 龙珠 组队战 | ドラゴンボール タッグ パーサス | 日版 | NBGI | FTG | 售价未定 |
| 未定 | 纸盒战机 | ダンボール戦機 | 日版 | Level-5 | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 侍魂 六番胜负 | サムライスピリッツ 六番勝負 | 日版 | SNK Playmore | FTG | 售价未定 |
| 未定 | 幻想传说 换装迷宫X | テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX | 日版 | NBGI | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 怪物猎人 携带版 3rd | モンスターハンターポータブル 3rd | 日版 | Capcom | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 英雄传说 零之轨迹 | 英雄伝説 零の軌迹 | 日版 | Falcom | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 寄生前夜 第三个生日 | ザ サード バースディ | 日版 | Square Enix | A・RPG | 售价未定 |
| 未定 | BLEACH 灵魂升温7 | BLEACH ヒート・ザ・ソウル7 | 日版 | SCEJ | FTG | 售价未定 |
| 未定 | 学园黑塔利亚 携带版 | 学園ヘタリア Portable | 日版 | Idea Factory | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 战神 斯巴达幽灵 | God of War: Ghost of Sparta | 美版 | SCEA | ACT | 售价未定 |
| 发售日未定 | | | | | | |
| 未定 | 星降之刻 携带版 | 星の降る刻 ポータブル | 日版 | Idea Factory | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 皇帝的财宝 (暂名) | ランドストーカー (暫名) | 日版 | Climax | A・RPG | 售价未定 |
| 未定 | 魔界大战 (暂名) | 魔界ウォーズ (暫名) | 日版 | 日本一Software | 未定 | 售价未定 |
| 未定 | 最终幻想 Agito X III | ファイナルファンタジー アギト X III | 日版 | Square Enix | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 死神在背后 | うしろ | 日版 | Level-5 | RPG | 售价未定 |





PLAYSTATION PORTABLE
专辑

ISBN 978-7-89476-381-5



9 787894 763815 >



PLAYSTATION PORTABLE
专辑

《王国之心 梦中诞生》制作人野村哲也访谈

业界声音

劲作主打星
最后的战士
综合报道

玩转PSP

PSP全面购买指南 | Media Go完全使用教程
北通PSP“中国风”系列周边产品评析 | PSP软件群英会
PSP全面破解指南

上手指南

普利尼2 特攻游戏! 晓之内裤大作战 | 魔法少女奈叶A's携带版 王牌之战
大众网球 携带版 | 海豹突击队 布拉沃火线小组3 | 100万吨大卸八块
勇者别嚣张3D | 街道创造者3×逃走中

ISBN 978-7-89476-381-5



9 787894 763815

本手册随盘附赠不能单独销售
PSP金典收藏光盘 定价: 28元